免责声明

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.315

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年4月12日

页数：82页

给自己每天安排事情做。

TP4

月23日，PlayStation Vita港、台版首发！

定价 7.80

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.315

特别策划

为中国玩家增添心灵的共鸣
关于游戏中文化背后的故事



盘点2011

年度回顾特辑

记录过去12个月里那些难忘的事儿

时下热门攻略集合

《怪物猎人3G》
新天地狩猎攻略
《最终幻想XIII-2》
地图调查指南

2012年1月下
VOL.315
ISSN 1006-5032



无双报道

忍者外传3 \ 死或生5 \ 女神异闻录4 终极深夜斗技场 \ FATE新章CCC
炼金术士 艾可罗妮 \ 街头霸王X铁拳 \ 机动战士高达UC \ 海贼无双



记录过去12个月里那些难忘的事儿

2011年马上就要过去了，我很怀念。

即将过去的2011年，是掌机新旧时代交替的一年。NDS和PSP成为了上一代的美好回忆，3DS和PSV则变成了新时代的标记。

即将过去的2011年，是怀旧重温经典的一年。各个平台上都推出了重制或高清复刻作品，还有令80后玩家感动的《圣斗士星矢战记》。

即将过去的2011年，是大作迭出的一年。《真三国无双》、《神秘海域》、《使命召唤》、《皇牌空战》、《街头霸王》、《最终幻想》等等，都有精彩亮相。

即将过去的2011年，是充满期待的一年。我们期待这一年中公开的大作在来年能尽快发售，我们期待新的掌机能够带来更多精彩。

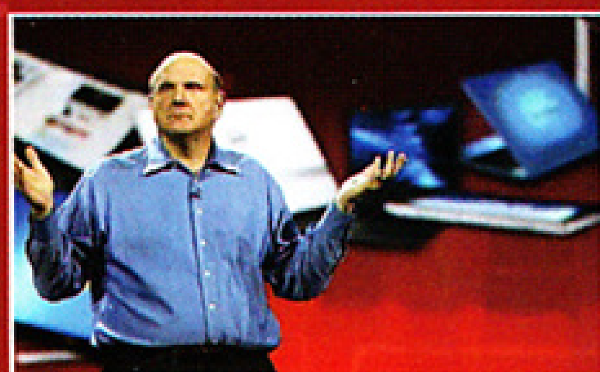
即将过去的2011年，是多难的一年。自从3月份日本地震海啸以来，我们的生活中似乎增添了对于灾难的恐惧，即便2012只是个传言。

即将过去的2011年，是蕴含希望的一年。因为我们已经在流星下许愿，2012，让我们和万千读者一同欢乐开怀！

每年我们都会制作这样的一篇回顾。每一次的回顾，哪怕全都是精彩的、喜悦的内容，但都不免有些伤感的色彩。因为，它们终归都成为了过去时。为了纪念，我们总应该知道今年都发生了哪些事情。为了展望，看看2011年发布的消息到了新的一年会有怎样的结果。

本以为今年很平淡，但细细回想起来却又有很多难忘的事情。人总是越来越健忘，如果你忘了，那么就从下面的文章中找到这些回忆吧！

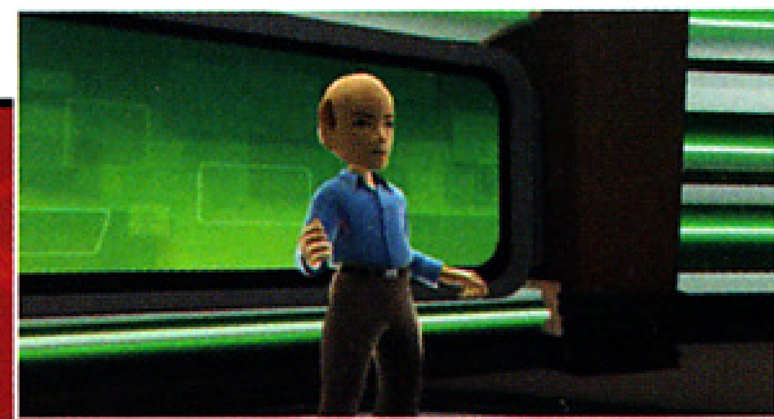
1月 January



Xbox360、Kinect全球销售分别突破5000万台、800万台

微软执行长官史蒂夫·鲍尔默（Steve Ballmer）于2010年消费电子展主题演讲中，正式宣布Xbox360全球累计销售台数已突破5000万台，Xbox LIVE付费会员超过3000万人，而11月推出的Kinect也卖出超过800万台。

Xbox360视频体感周边Kinect于2010年11月4日推出后，市场反应超乎预期热烈，短短60天就卖出超过800万台，比微软原本预计的500万台整整多出300万台。



《FF纷争012》同捆主机公布



日本索尼计算机娱乐（SCEJ）于1月6日正式在官方网站公开将推出《最终幻想 纷争012》的游戏同捆主机“Chaos＆Cosmos Limited”，售价22890日元，并将会和游戏于3月3日同步限量发售。《最终幻想 纷争012》同捆主机颜色以珍珠白为底色，正面以天野喜孝所绘制的秩序（**コスモス**）和混沌（**カオス**）的插画为主题构成，背面和侧面的边框为墨黑色，另外也内置了原创的主题。

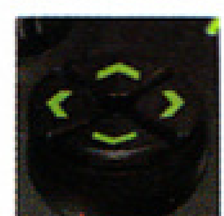
同捆主机“Chaos＆Cosmos Limited”包装内容包括：PSP一台、《最终幻想 纷争012》游戏一套、AC充电器以及1200mAh电池一颗。PSP版《最终幻想 纷争012》预定2011年3月3日发售。售价6090日元、下载版4980日元。



新款Xbox360/PC两用手柄

美国游戏周边制造商Razer宣布，将于1月推出Xbox360/PC两用有线控制器“Razer Onza竞技版”与“Razer Onza标准版”，价格分别为49.99美元与39.99美元。

Razer Onza系列有线控制器是Razer进军游乐器周边市场的第1批产品，最早是在2010年1月发表，经过1年时间后终于确定推出时间，规格部分与最初略有修改，并由原本的单一款式变更为高级与低端两种款式。





《MHP 3rd》将推出双色同捆组合

日本索尼计算机娱乐（SCEJ）于1月6日在官方网站公开将推出与《怪物猎人 携带版 3rd》合作的同捆主机套装“新手猎人包”将于2月10日推出，售价19800日元（约合人民币1574元）。

本次将推出两种主题的新手猎人包，分别为：以黑轰龙为主题的红黑主机套组，以及以神王牙为主题的蓝白主机组合。要注意的是，新手猎人包和先前推出的“怪物猎人 携带版 3rd 猎人样式”的设计并不同，并没有内置大容量电池以及特殊形状模拟摇杆等为了游玩《怪物猎人》而量身订作的各种设计。



《魂斗罗》系列新作

KONAMI发表将推出《魂斗罗》系列新作《铁血兵团 逆袭》。本作由开发《苍翼默示录》的Arc System Works所制作，KONAMI发行，将会在Xbox LIVE以及PlayStation Network以下载游戏的方式推出。Xbox360版定于2011年2月16日发售。PS3版发售时间尚未公开。

2月 February



《怪物猎人》情人节礼物

CAPCOM于2月14日配合情人节的到来，放出《怪物猎人携带版3rd》由日本知名艺人后藤真希所培育的随行艾路供玩家下载。本次放出的随行艾路和主人后藤真希一样名为“maki”，毛色白色，攻击方式为只用爆弹，攻击倾向小型优先，性格勇敢。后藤真希曾经参加过早安少女组，为日本知名艺人，同时也是《怪物猎人》系列忠实爱好者，系列游戏时间累积超过2000小时，可以说是位老手猎人。

PS2主机全球销量突破1.5亿

索尼计算机娱乐（SCE）于2月14日宣布，2000年3月4日推出的PlayStation2主机，全球累计销售台数已于1月31日突破1亿5000万台，再次刷新游戏主机销售纪录。

S2推出5年9个月后达成累计销售1亿台的里程碑，推出10年11个月后达成累计销售1亿5000万台的新纪录。在问世即将届满12年的今日，仍在东欧、中东、东南亚等地区维持稳健的需求。

截至2010年12月底为止，PS2共推出10828款游戏，累计销售套数15亿2700万套。

3DS《闪电十一人》公布

由LEVEL-5制作，将在N3DS登场的《闪电十一人》系列新作，先前名称暂定为《闪电十一人4》，官方正式公开本作名称定为《闪电十一人GO》。《闪电十一人GO》的舞台在《闪电十一人3》的10年后。故事将以新主角松风天马为中心，为了改变10年后腐败的足球界，玩家要再一次和新生雷门足球队一同挺身而出改变世界。新作似乎也采用了前所未有的新系统。

台北电玩展开幕

台湾索尼计算机娱乐（SCET）于2月18日上午10:30在2011年台北国际电玩展现场举办开幕仪式，替PlayStation摊位为期5天的展出揭开序幕。现场主舞台设置了支持3D立体显示的280英寸巨幅3D LED屏幕墙播映最新3D游戏影片，设置多样化的试玩区展出上百款PS3/PSP游戏，并请到多位日本知名游戏制作人来台与玩家见面。



《纸箱战机》延期

LEVEL-5于官方网站正式公开PSP角色扮演游戏《纸箱战机》将延期发售，发售日由先前公开的2011年3月17日，延期至5月26日发售。根据官方表示，开发小组为了要在收录众多新要素的同时，又能够兼顾游戏的高质量，判断需要再延长开发时间，所以作出了延期发售的选择。看来对于本作有兴趣的玩家需要再多点耐心等等了。





3月 March



GDC2011举办

2月28日至3月4日在美国旧金山莫斯康会议中心举办的"2011年游戏开发者大会（Game Developers Conference 2011，GDC 2011）"，现正式发表将由任天堂社长岩田聪担任主题演讲，演讲时间定于3月2日上午9:00（美国时间，中国时间为3月3日凌晨1:00）进行。

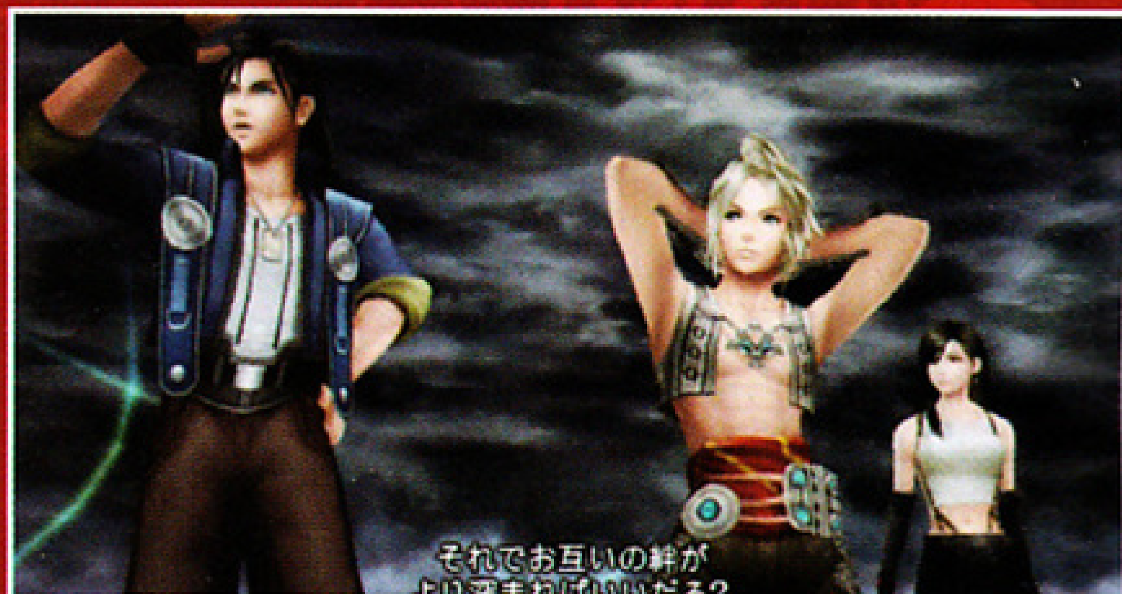
本次岩田聪的主题演讲将配合迈入第25届的GDC，以"电玩游戏迈入25岁：历史观点与未来远景（Video Games Turn 25: A Historical Perspective and Vision for the Future）"为主题，从过去25年间引领现代电玩游戏时代的任天堂角度，来回顾历史与展望未来。

《FF纷争012》发售纪念企划

SQUARE ENIX宣布，预定3月3日推出的PSP动作对战游戏《最终幻想 纷争012》，将推出一系列发售纪念企划活动，于PlayStation Store推出PS版《最终幻想V》供玩家下载游玩。

为了配合《最终幻想 纷争012》的推出，SQUARE ENIX将把1998年3月移植到PS并追加片头与结局动画影片的《最终幻想V》搬上PlayStation Store怀旧游戏下载区，供PS3/PSP玩家下载游玩。

PSP《最终幻想 纷争012》预定3月3日推出日文版，UMD光盘版价格6090日元，PSN下载版价格4980日元。



NGP开发平台

日本软件开发工具研发厂商CRI Middleware宣布，将开始提供支持次世代掌机NGP的开发工具"CRI ADX2"。CRI ADX2是支持跨平台的完整音效开发解决方案，支持包含音效制作、实机播放、侦错除错等功能，具备低处理负荷省内存设计的函式库，可实现将NGP硬件性能发挥到极致的高度音效演出。在新平台NGP登场后，预计未来对于游戏从PS3移植到NGP的需求会增加。而CRI ADX2具备高度效率化的跨平台开发架构、工具与函式库，可以缩短音效制作所需的时间，并能以单一项目数据同时输出NGP/PS3/PSP用的音效数据。

松下掌机"Jungle"开发中止

松下公司于3月1日宣布旗下名为"Jungle"的掌上型在线游戏机将停止开发，当初这个计划在去年10月经媒体报导后，让业界大为震惊。松下10多年前从游戏界撤退，几乎所有分析师都认为不可能跟已经确保地位的微软、任天堂、索尼来对抗。而且开发游戏机也与擅长环境技术和医疗等领域的松下社长大坪文雄的策略有所不同。于是松下公司在声明中表示他们依照市场及战略的方向变化、决定要中止开发Jungle。



4月 April



《恶魔猎人》电影版

电影公司Screen Gems已经取得CAPCOM旗下知名游戏系列《恶魔猎人》的改编电影权利，剧本确定将由编剧Kyle Ward撰写。Screen Gems就是《生化危机》电影的制作团队，实力已经得到广大玩家的认可。电影版《恶魔猎人》的故事将会围绕男主角但丁展开，由于母亲遭到谋杀，他为了找到杀害母亲的恶魔而展开报复行动。有报道称，《恶魔猎人》系列将是Screen Gems旗下相当具有潜力的改编游戏电影。目前电影尚未公开导演、演员等进一步名单与故事细节，预定上映日期也尚未确定。

《J联盟》新作公布

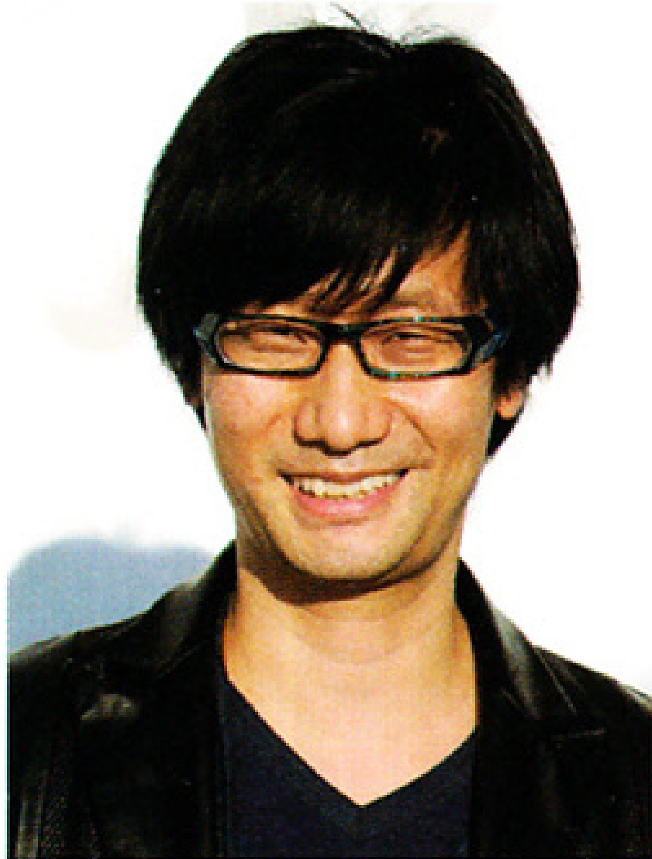
SEGA宣布，将于2011年夏季推出《仿真J联盟足球》系列15周年纪念作品《模拟J联盟足球7欧洲加强版》。这次玩家将担任球队总教练，转战日本J联盟与欧洲6大联盟，培训球员挖掘新人，在球场上替球队运筹帷幄赢得胜利。游戏除了系列传统的J联盟之外，并加入意大利、英格兰、荷兰、西班牙、德意志、法兰西等欧洲6大联盟，收录J联盟38个球会与欧洲6大联盟116个球会。这次玩家将改以全权教练的身分来经营球会，并随着经验与名声的累积来让自己成长。



小岛秀夫升任副社长

KONAMI发布了最新人事异动信息，小岛秀夫将自4月1日起升任为KONAMI数码娱乐执行干部副社长。目前小岛秀夫担任的职务是KONAMI数码娱乐专务执行干部创意主管，以及 KONAMI 旗下的小岛制作总监。

是日本著名游戏设计师，日本KONAMI（科乐美）数字娱乐行政人员、创意主任，开发团队小岛制作（小岛**プロダクション**）总指挥。东京都世田谷区出生，因父亲的工作之故迁居神奈川县茅崎市、大阪府茨木市、兵库县川西市。小岛秀夫因主导开发了游戏界第一款战术谍报动作游戏《合金装备》系列而名声大噪，成为全世界最知名的日本游戏制作人之一。



《永远的毁灭公爵》公布

2K Games与Gearbox Software日前联合宣布了新作《永远的毁灭公爵》上市时间推迟的消息，国际地区包括中国的台湾省及香港地区延期至2011年6月10日上市，北美地区延期至2011年6月14日上市。《永远的毁灭公爵》计划推出Xbox360、PlayStation3以及Windows PC三种版本。

"怕你们没听说过，我在这里重申，公爵总是姗姗来迟。"2K总裁Christoph Hartmann表示："我们卯足全力，期盼带来能令玩家谈论多年，笑声不断的游戏体验。我们感谢公爵粉丝们继续耐着性子等待，我保证绝不用再等上另一个15年。"



5月 May



SCE开放欧美地区PSN服务

索尼（Sony）与索尼计算机娱乐（SCE）于日本时间5月15日宣布，已于美国太平洋夏令时间5月14日起阶段性开放美国与欧洲地区部分PlayStation Network与Qriocity服务，日本与亚洲地区则预定于近日内开放，目标是5月内开放所有PSN与Qriocity服务。

索尼表示，负责旗下网络服务的索尼网络娱乐国际（SNEI）在遭受入侵之后，已请信息保全专门公司协助，导入高度的保全技术、追加监视系统入侵与漏洞的软件、强化加密方式、增设防火墙等强化信息保全系统的安全管理措施。除此之外，还导入能对疑似恶意行为的行动模式提供早期预警、检测出网络非法入侵动作的系统等，对用户个人信息进行高度保护的对策。

MMV、AQI、Liveware三家合并



Marvelous Entertainment（MMV）、AQ Interactive与Liveware三家游戏公司日前共同宣布已达成协议，于5月10日正式签订合并契约，自10月1日起合并为单一公司"Marvelous AQL"。

本次的合并以MMV为存续公司，AQI与Liveware为消灭公司，换股比例为MMV 1股对AQI 7股对Liveware 6.2股，由MMV中山晴喜担任董事会长、AQI许田周一担任代表董事社长，合并后的新公司名称采用融合三家名称的Marvelous AQL。

《刺客信条》全球销量2800万



Ubisoft宣布，《刺客信条 启示录》即将推出。本作由Ubisoft Montreal工作室领衔制作，Ubisoft旗下Annecy、Massive、Quebec、Singapore及Bucharest等多组工作室共同协力支持开发。《刺客信条 启示录》将是Ezio三部曲冒险旅程中最高潮的一章、同时也是系列目前为止最能让你身历其境的一款作品，预计今年年底于Xbox360、PS3和PC平台推出。

首部于2007年推出的《刺客信条，现今在全球拥有2800万套的惊人销售成绩。《刺客信条》的影响力不单在电玩游戏界，并且已延伸到其他娱乐范畴，包括漫画、Facebook、小说、电影短片等领域。

《NEW LOVE PLUS》名称确定

KONAMI发表，将于N3DS推出的热门恋爱游戏《LOVE PLUS+》系列新作，先前游戏名暂订为《Project LOVE PLUS for Nintendo 3DS》。官方新公开本作游戏名称将定为《NEW LOVE PLUS》，并暂定于2011年秋季推出。官方也公开了一部分游戏画面和要素介绍。

在《NEW LOVE PLUS》中，角色的模块将重新制作，女朋友们将会呈现更加精细可爱的动作。随着平台转移至3DS，画面表现也大幅提高，能展现出的情感表现也更加提升。根据制作人表示，《NEW LOVE PLUS》是一款改头换面，全部重新制作的完全新作。但是并不会换掉大家所熟知的三位女朋友，而是希望玩家们可以再一次重新和女朋友们坠入情网。



6月 June



3DS推出 13 周后日本销量破百万

据日本游戏媒体6月13日发表的2011年5月份日本游戏市场数据显示，任天堂新掌机N3DS于2月26日发售以来经历了13周，销售总量突破100万台。

比起发售4周便突破百万台的初代NDS、发售8周突破百万台的第2代NDSL、同样发售8周突破百万的第3代NDSi，N3DS的销售速度相对缓慢。虽然它比第4代NDSiLL的25周才破百万的成绩要好一些，但作为全新一代的掌机来说，处境还是有些尴尬。

根据日本每日新闻分析表示：N3DS从开始发售的2天之内虽然销量冲到了37万台，但跟以往的NDS系列相比，相对较高的25000日元定价，以及缺乏刺激销量的首发游戏，另外还有受到了3月11日发生的东日本大地震影响，销售情况明显减缓。

北大学生赴英参赛

2011年6月7日，经过两个月的激烈竞争，由苏格兰阿伯泰邓迪大学（The University of Abertay Dundee）主办的2011年度"挑战数码时代"国际电子游戏开发大赛中国区选拔赛落下帷幕，四名来自北京大学的学生在激烈的竞争中脱颖而出，即将在苏格兰政府的资助下赶赴英国参加国际总决赛。7日下午，"挑战数码时代2011"国际电子游戏开发大赛中国区选拔赛颁奖典礼暨欢送仪式在北京大学报告厅举行，英国大使馆苏格兰事务办公室王安敏女士代表苏格兰政府以及北京大学软件与微电子学院院长兼党委书记白志强先生出席了本次活动，为获胜团队颁奖并预祝他们在总决赛中取得优异成绩。

笔记本显卡融入革命新技术

2011年6月10日，华硕电脑携手英特尔（中国）有限公司和腾讯游戏，在北京召开三方战略合作暨SNB全线解决方案发布会，正式发布了首款"核芯显卡游戏本"A43E，为广大中国玩家带来全新选择。

据悉，英特尔核芯显卡作为全新的显卡类别，是英特尔引领处理器发展过程中的又一创新技术。2011年发布的第二代智能英特尔酷睿处理器，从芯片微架构将显卡功能完全融入到一颗采用32纳米制程工艺的的处理器中，使计算单元和图形单元可以智能共享大容量的高速缓存、系统内存、睿频加速（i5/i7机型）等功能，从而为主流用户带来更为智能流畅的应用体验。在5月举办的《英雄联盟》明星精英赛上，率先引入核芯显卡的华硕A43E便完美胜任了比赛平台的角色。

PS Vita版《引力空间》首发确定

索尼计算机娱乐（SCE）宣布，将配合PlayStation Vita的上市，推出首发新作动作游戏《引力空间（GRAVITY DAZE）》，并且也于E3展场实际展出了本作。

PS Vita的首发游戏《引力空间》由外山圭一郎担任制作人。本作以少女葛拉毕缇琪顿为主角，失去记忆的她遇见了具有猫的形体之神秘生命体达斯提。少女琪顿经由黑猫达斯提获得了操纵重力的力量，虽然身处在陌生的城市中，但还是为了解决居民们的烦恼而四处奔波。



7月

July



索尼克20周年纪念活动陆续展开

SEGA宣布将于PS3上推出新企划“SEGA Vintage Collection”，计划将1980～1990年代于Mega Drive（MD）平台和街机上推出的人气游戏，以尽可能接近原作复刻推出，来原汁原味重现游戏氛围。其第一批已于PlayStation Store展开，放出了Mega Drive版《索尼克》，售价600日元。

适逢《索尼克》20周年庆，作为纪念活动的一环，冬季将会推出新作《索尼克世代 纯白时空》，而游戏中出现的第一关“翠绿山丘（グリーンヒル）”也正是从第一款作品就登场的经典关卡。

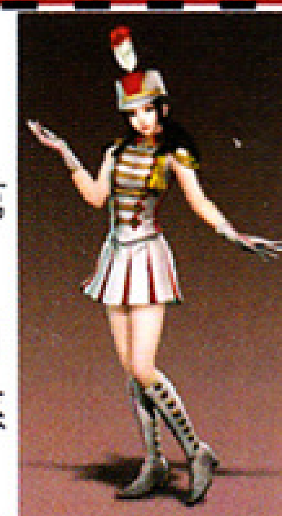
CAPCOM中止《洛克人DASH3》开发计划

CAPCOM于7月19日宣布，将中止N3DS版游戏《洛克人DASH3（ロックマンDASH3）》的开发计划，日前宣布延期推出的下载抢先版《洛克人DASH3序章！》也一并取消推出。

《洛克人DASH3》是通过玩家参与型游戏开发项目“洛克人DASH3计划”来制作开发的《洛克人DASH》系列最新作，以“大家一起来做游戏”为概念，通过网络募集玩家意见来决定登场角色的设计、舞台关卡的创作与收录道具的名称等内容。

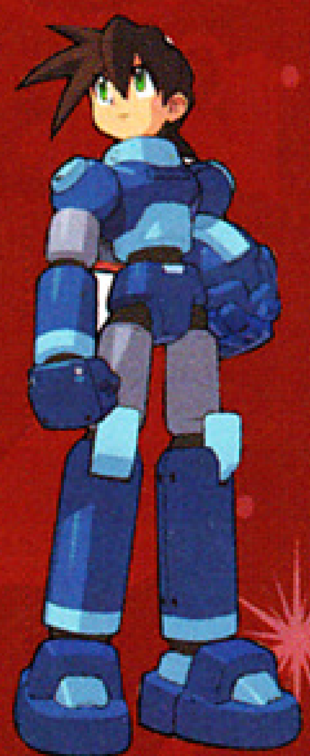
本次官方宣布，由于现阶段无法满足游戏开发的种种条件，因此决定中止“洛克人DASH3计划”的进行。伴随着开发中止的措施，日前宣布延期推出的下载抢先版《洛克人DASH3序章！》也一并取消推出，专属网站“DASH开发室”即日起停止更新，并预定于8月19日关闭。

《356》开放第10批追加下载内容



TECMO KOEI Games宣布，已经发售的PS3动作游戏《真三国无双6》于7月14日放出第10批下载内容，提供追加武器获得组合与吴国原创服装组合，供玩家付费下载。

本次放出的追加下载内容收录“追加武器获得组合1：镖、方天戟、笛”（价格100日元）与“原创服装组合（吴）：大乔、练师、孙策”（价格500日元），前者收录21种武器系统的新武器获得剧本，后者收录以制服、套装与社团制服等以往所没有的丰富造型服装。



PSP版《最终幻想 零式》发售日确定

由SQUARE ENIX制作的PSP动作角色扮演游戏《最终幻想 零式（Final Fantasy Type-0）》官方于7月20日正式公开，《最终幻想 零式》确定将在10月13日发售。并且公开主题曲将采用由知名摇滚乐团“BUMP OF CHICKEN”创作的新曲“ZERO（ゼロ）”。另外还放出了最新版本的宣传影片供玩家欣赏。

本次官方一并公开了发售日和主题曲的消息，可以看到本作终于进入了完成阶段准备推出。此外还现身了剧情的重要人物“Andoria（配音：林原惠）”和“Celestia（配音：水树奈奈）”，可以猜测的出这两人将会执掌剧情的核心关键。

8月

August



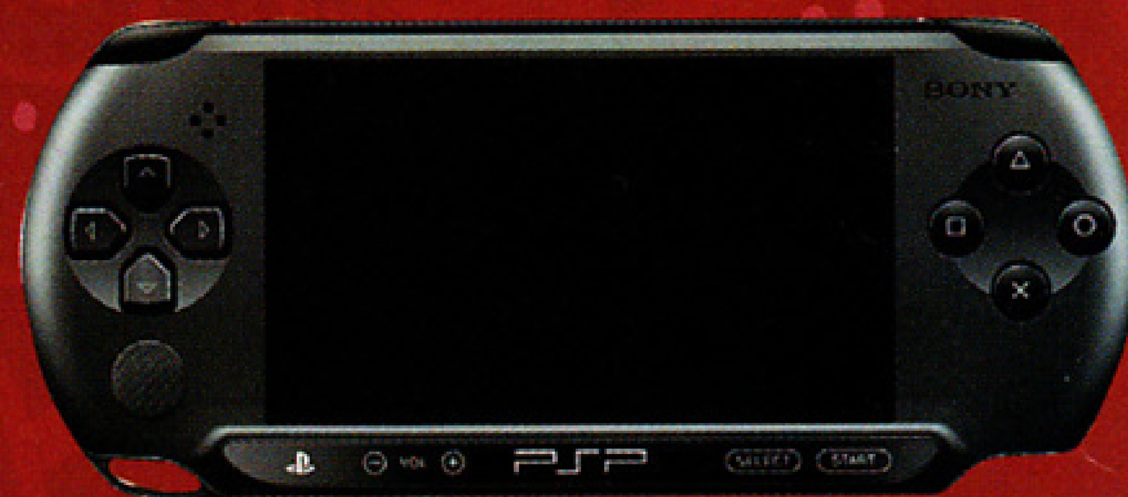
新款Wii主机预定9月在欧洲推出

欧洲任天堂于8月17日宣布，将于9月在欧洲推出新款式Wii主机，将改为以水平摆设为主的造型设计，取消为了NGC兼容功能所设计的控制器与记忆卡插槽，不再兼容NGC游戏与控制器周边。

a这款配合年底圣诞节档期在欧洲推出的新款式Wii主机，产品包装中将内含采用新设计的Wii主机、Wii遥控器Plus、双节棍控制器与两款适合节庆合家欢乐的同捆游戏《Wii运动（Wii Sports）》与《Wii派对（Wii Party）》，价格目前还不清楚是否有变化。

科隆电玩展SCE发力

8月17日在德国科隆举办的Gamescom游戏展前发表会上，正式宣布了一系列旗下游戏硬件资讯。其中包括：将于11月在欧洲地区推出廉价新款式PSP主机（PSP-E1000）；欧洲、美国与日本地区的PS3主机价格将自8月17日（日本8月18日）起同步调降；新一代掌上型主机PS Vita将通过PS Store免费提供Facebook、foursquare、Skype与Twitter等社群网络服务的独立App，并进一步确认硬件规格详情等等。



Ubisoft宣布PSV平台推出《刺客信条》等六款游戏

Ubisoft宣布将为SCE最新掌上型游戏平台PS Vita开发六款游戏，并确认新平台具备革新与领导的重要地位。Ubisoft表示将充分利用PS Vita的独特的外貌和创新功能，根据其潜在特点来开发游戏。

Ubisoft决定以丰富的游戏阵容来支持PS Vita，不论是全新开发的游戏品牌或是《刺客信条》和《雷曼》等耳熟能详系列，均选择在PS Vita上曝光。

Ubisoft行政总裁Yves Guillemot表示：“凭借其强大的机能，双面多点触控面板与摄像头等，PS Vita提供了以往Sony掌机没有的操作模式，扩大了游戏的开发空间及操控灵活性。Ubisoft强盛的游戏阵容，将为PS Vita用户提供无限的乐趣。





微软发布《Kinect星球大战》限量版

微软与Lucas Arts在本次圣地亚哥Comic-Con动漫大会中，正式宣布将合作推出特别样式Kinect for Xbox360主机同捆组合“Kinect星球大战限定版Kinect主机同捆组”，提供星战迷熟悉的“R2-D2”与“C-3PO”造型样式的Xbox360主机、Kinect传感器与无线手柄。

这款以《Kinect星球大战》为主题的Kinect主机同捆组，内含R2-D2造型样式的特别款式蓝白涂装Xbox360主机（320GB），主机的系统音效也改成与R2-D2相同。此外还包括与主机相同色系的白色Kinect传感器，以及C-3PO造型样式的特别款式镀金Xbox360无线手柄。



9月 September



东京电玩展TGS开幕

2011年东京电玩展于9月15日（周四）到9月18日（周日）在千叶幕张国际展场举办，前2日为业者日，仅开放媒体与相关业者入场，入场费用5000日元，后2日为一般公开日，开放给一般民众参观。

共有192家企业/团体登记参展，使用1250个摊位。其中有77家企业/团体登记展出664款产品，本次公布了其中可公开的477款产品与平台/类型的分类统计。

就平台分类来看，今年参展的智能型手机游戏中，NTT DoCoMo/Softbank/au等日本特有规格手机的游戏大幅减少，Android手机的游戏则是大幅增加，iPhone手机的游戏虽然也是33款，但是比去年少。NDS的游戏因后继机种的推出而大幅减少，首次参展的N3DS则预定展出48款游戏，是除了PC以外游戏数量最多的平台。

2011日本游戏大赏年度类与未来类得奖作品出炉

计算机娱乐供货商协会（CESA）于日前公布了今年迈入第15届的“日本游戏大赏”中“年度作品类”与“未来类”的得奖名单，其中《怪物猎人》与《英雄传说》在2个类别都获得了各自奖项的肯定。

本届日本游戏大赏年度作品类大赏由日本累计出货超过460万套的《怪物猎人携带版3rd》夺得，优秀赏包括《Wii派对》、《合金装备 和平行者》等11款作品，最佳销售赏为全球累计销售1151万套的《口袋妖怪 黑/白》，评审推荐特别赏为获得全球好评的《荒野大镖客 救赎》。

《勇者斗恶龙10》震撼发表

SQUARE ENIX在9月5日举办的《勇者斗恶龙》新作发表会中宣布，将推出系列新作Wii/Wii U版《勇者斗恶龙10 觉醒的五个种族Online》，Wii版将于2012年推出，WiiU发售日未定。

新公开的全新一代《勇者斗恶龙10觉醒的五个种族Online》为系列中首度由本家SQUARE ENIX所担纲开发，也将会是系列首款对应在线Online游玩的作品。除了在线游玩之外，就算是以单机的方式也可以找AI操纵的同伴加入，享受100%的游戏内容。

《女神异闻录4黄金版》登陆PS Vita

ATLUS于9月1日公开，将移植PS2角色扮演游戏《女神异闻录4》至PlayStation Vita，名为《女神异闻录4黄金版》，预定2012年春季发售。《女神异闻录4黄金版》是以《女神异闻录4》为基础，如同副标题的“黄金版”所示，追加了众多新剧情、动画以及新角色等要素。

“黄金版”除了追加新社群之外，学校活动、季节等等也会新增各式各样新事件。并且追加了角色的新服装以及新登场的PERSONA。也新增了新/旧事件的过场动画。除此之外还对应PS Vita通信机能（3G/Wi-fi双方对应），在迷宫中陷入危机时，可以向其他玩家请求救援。当然，也会收到来自其他玩家救援的请求。



10月 October



《海贼无双》公开详情

NAMCO BANDAI Games发表，将与TECMO KOEI Games合作推出以人气漫画《海贼王》为题材所改编的PS3版无双动作游戏《海贼无双》，并于近日公布了首批宣传影片。

本次公布的《海贼无双》，就是前不久NAMCO BANDAI Games神秘新作倒数网站所预告的作品，也是继《高达无双》、《北斗无双》系列之后的新一个动漫画改编《无双》系列作品。据最新一期周刊少年JUMP杂志的报道，《海贼无双》将收录从一开始的蓝海到前进新世界的最新剧情，确认将收录主角路飞2年后的造型，玩家将能发动路飞伸缩自如的橡胶招式与超强力二档状态，将蜂拥而至的海贼与海军杂兵一扫而空，体验前所未有的无双快感。

微软“X11电玩展”登场！

由台湾微软举办，集合了Xbox360丰富游戏阵容的“X11电玩展”，于10月21日起一连3天在台北信义新天地香缇广场正式登场，展出超过30款针对年末档期的Xbox360游戏，其中包括20多款首度在台亮相的未上市游戏，以及众多Kinect体感游戏，供玩家免费入场试玩。



稻船敬二发表N3DS新作《海王》

原CAPCOM开发统括本部长、现担任comcept执行长的稻船敬二，于10月5日在东京举办的Marvelous AQL新作发表会上，正式宣布将制作N3DS原创新作动作冒险游戏《海王（King of Pirates）》。

《海王》是融合“海盗”与“三国志”为概念所制作的动作冒险游戏，玩家将扮演动物拟人化的角色，在无边无际的大海上，与各方群雄展开争夺海上霸主“海王”地位的航海冒险，本作不刻意区分敌我双方，而是以描写人与人之间的友情与背叛为主轴。游戏中预定收录多达300名登场角色，计划推出3部曲。

北美PSN放出PS2怀旧游戏下载

美国索尼计算机娱乐（SCEA）宣布，作为新推出服务“Only On PlayStation Network Program”的一环，于北美时间10月4日起在北美PlayStation Store推出PS3下载游戏新服务，首批将推出PS2经典游戏精选集，每款售价皆为9.99美元。实际推出的软件有：《神之手（GOD HAND）》、《魔导书大战（Grim Grimoire）》、《奥丁领域（ODIN SPHERE）》、《马克西姆（MAXIMO）》、《赤色战线（RING of RED）》。

Only On PlayStation Network Program随后会继续推出其他独占下载游戏，以下为目前公开的实际推出游戏时程：10月4日：《Eufloria》、《Rochard》，10月11日：《Sideway：NewYork》，10月13日：《Sodium Collection》，10月18日：《Okabu》、《Rocket Birds》，10月25日：《inFamous:Festival of Blood》、《Pixel Junk Sidescroller》。



11月 November



韩国最大电玩展G★2011落幕

韩国最大电玩展G★2011于11月13日落幕，今年共有28个国家、384家厂商参与B2C、B2B展出，四天展期吸引多达29万人，刷新此项展览参展人数历代最高纪录。

根据官方统计，11月10日G★2011开幕第一天到场人数达4万4千人，第二天5万2千人，而星期六、日暴增到9万3千人、9万9千人，四天共计约29万人到场。

此次参展人数超过去年达1万人以上，加上韩国产业展现旺盛的研发力，使外界认为藉此窥见韩国游戏产业持续增长的可能性。今年参展作品包括NCsoft《天堂·永远》、Neowiz的《BLESS》、《EIN》、《DIZZEL》、MGame的《热血江湖2》、Wemade《天龙记》等在线游戏的曝光都受到关注，而NHN也以与日本KONAMI合作的改编作品《世界足球竞赛Online》吸引了喜爱足球的韩国玩家的目光。

HORI发表PS3专用键鼠型控制器

日本游戏周边硬件厂商HORI宣布，于11月2日推出获得索尼计算机娱乐（SCE）官方授权的PS3专用键盘鼠标型控制器产品“战术突击控制器3（Tactical Assault Commander 3）”，价格9800日元，约合人民币819元。

这款“战术突击控制器3”是HORI针对热衷游玩PS3第一人称射击游戏的玩家所规划设计，由光学鼠标型右手控制器与箭头键盘型左手控制器两部分构成，可提供近似PC上键盘搭配鼠标的熟悉操作手感。鼠标控制器配备有2个主要按钮与分布在左侧与中央的4个辅助按钮，可调整3阶段灵敏度，设置有单键切换至最高敏感度的快捷键，按住后就可以进行180度转身等快速试点移动。

SCET推出多款PS Move专用游戏

台湾索尼计算机娱乐（SCET）宣布，于11月推出5款PlayStation Move动态控制器专用PS3游戏，其中包括3款中英文合版游戏与2款英文版游戏，囊括动作、派对、虚拟宠物与塑身减肥等不同类型。

其中有中英文合版的《骷髅王子历险记》、《狂欢岛》、《派对总动员！2拯救世界》以及英文版《Eye Pet&Friends》、《Move塑身》。

《圣斗士星矢战记》发射升空

由NAMCO BANDAI Games制作的动漫改编PS3动作游戏《圣斗士星矢战记》，于11月23日正式发售，玩家可以在其中看到青铜圣斗士外，还有黄金圣斗士、白银圣斗士等大量人气角色以及新鲜要素。《圣斗士星矢战记》改编自车田正美原作的经典人气漫画《圣斗士星矢》，以最受欢迎的“圣域十二宫篇”为题材，采用以一对多的乱战动作玩法，让玩家操作星矢等5名青铜圣斗士，勇闯由黄金圣斗士所守护的圣域十二宫，直抵教皇所在的十二宫顶端。同时也可以操作黄金圣斗士等角色进行漫画故事之外的新战斗。

12月 December



SCEH发布PlayStation Vita相关信息

索尼香港娱乐（SCEH）宣布，预定12月23日发售的次世代掌上游戏机PlayStation Vita，将于发售日当天同步推出共五款限量版同捆装，每款同捆装内含一款热门游戏，游戏选择包括《神秘海域 黄金峡谷（中英文合版）》、《终极 漫画英雄VS. CAPCOM 3》及《真三国无双NEXT》，每款限定版同捆装包括PS Vita主机（3G/Wi-Fi版或Wi-Fi版）、PS Vita指定游戏软件、PS Vita记忆卡(4GB)及PS Vita配件套装各一份。11月26日上午11时起，PS Vita主机及五款同捆装将于PlayStation Partner Shops及HMV全线分店接受店铺预订，同日并于Sony Store及HMV网站接受网上预订。

《御姐玫瑰Z 神乐》发售日确定

D3 Publisher宣布，正在制作中的Xbox360动作游戏《御姐玫瑰Z 神乐（お姉チャンバラZ～カグラ～）》现确定将于2012年1月19日推出，首批生产版将附赠初回限定服装“危险泳装”的下载序号卡。

《御姐玫瑰Z 神乐》是异色风格的《御姐玫瑰》系列最新作，继承系列作品融合性感泳装美女加上刀剑血腥砍杀的强烈反差搭配，并将女主角由老班底的忌血族女剑士彩（アヤ）替换为忌血族与吸血族混血的美女姐妹神乐（カグラ）与沙亚也（サーヤ）。



N3DS系统更新于12月7日放出



任天堂原先预定于11月底实施的N3DS本体追加更新，延后至12月8日放出。不过，任天堂于12月7日便通过网络放出3DS的系统更新软件，更新后的版本为“3.0.0-5J”。

使用者可通过HOME选单下的“本体设定”→“其他设定”→“本体更新”来进行更新。如系统软件是“2.0.0-2J”以后的版本，只要连上网就会自动下载更新。此外，部分N3DS游戏卡带会收录更新文件。

3DS版《怪物猎人3G》发售

《怪物猎人3G》于12月10日发售。仅12月10、11日两天，《怪物猎人3G》就卖出了47万1055套。另外《怪物猎人3G》也大大拉动了3DS主机的销量。与此同时，CAPCOM还同时推出了《怪物猎人3G》主题的限定版主机。



3DS版《怪物猎人3G》的难度与之前的系列相比有所下降，但是又多了一个难度等级，正所谓仁者见仁智者见智。

《小小大星球2》 1月

本作是2008年10月推出的《小小大星球》系列续作，游戏融合了前作"游玩、创作、分享"的独特游戏模式并加以强化，收录了丰富的全新游戏内容，让玩家不只可以创造原创关卡，还可以打造全新的游戏。本作可以说是迄今为止次世代家用机上最出色的创意游戏，这里不仅限于PS3。前作就已经让全球玩家为之惊叹，本作在之前成功的基础上再次出发，挑战全新的高度，无论是单机模式下的全新游戏方式还是更加强大的原创关卡设计平台，都是如此的让人爱不释手，在2011年一开始就有如此出色的游戏伴随着我们，这注定2011年是个大作频发的年代啊！就让我们一起来狂欢的麻布仔吧！



《死亡空间2》 1月

前作故事讲述采矿船在遥远的外太空星系巧遇神秘的外星制品，却原因不明地与地球失去联系，工程师克拉克奉命前往修理，却发现整艘船的人都已遭杀害，而自己也成了不明生物的下一个目标……本作刚一放出试玩版身边的朋友就开始纷纷叫好，我也凑了一下热闹，游戏对于恐怖感的拿捏还算不错，至少游戏中经常会有吓到我的突发事件。另外就是射击游戏最关键的手感问题，因为游戏背景设定在未来，所以对于一些武器偏执狂们就不要较真了，游戏射击感和打击感都还说得过去，另外先用枪断腿之后用脚爆头这重口味设定实在是很给力啊，喜欢恐怖类有恐怖类游戏的玩家绝对不能错过本作。



《战场女武神3》 1月

本作拥有独特的"动作+战略"战斗系统，而且有着众多个性迥异的登场角色。故事舞台设定在1935年虚构的欧洲大陆，讲述被夹在帝国和连邦这两个强大实力之间的加利亚公国中发生的故事。从第二作开始本系列转移平台到了PSP掌机上，但是游戏性以及出色的故事剧情并没有因此而缩水，本作故事时间设定和第一作相同，这可以让我们从更多的视角去观察在这次战争中究竟发生了哪些事情，虽然本作故事背景是架空的，但是众多写实的设定让玩家感觉这就是曾经的战争，充满着辛酸与悲伤的回忆，希望战争这个字眼以后只会在游戏中出现。



《最后的故事》 1月

本作是由最终幻想之父坂口博信的公司MISTWALKER制作的角色扮演类游戏，本作在春节前夕发售，采用剑与魔法的中古奇幻风格题材，以及融合实时动作操控与独特"聚集"系统的战斗。记得坂口博信是我儿时最喜欢的游戏制作人，可因为那次该死的CG电影晚节不保，自己独立开公司也没见到什么好游戏问世，这次的《最后的故事》用他的话说就是：如果再失败自己就退休。而本作究竟算是成功还是失败呢？我想前者居多吧。在WII平台能达到如此的画面已经值得夸赞了，游戏风格也很不错，唯一遗憾的就是丢帧实在是太多了。



《逆转检事2》 2月

本作是由律师观点转换为检察官观点的《逆转裁判》系列衍生作品，玩家将再度扮演天才检察官御剑怜侍，与搭档的刑警系锯圭介以及自称大盗的一条美云一同挑战新的事件。逆转系列可以说是业界一朵奇葩，新奇的游戏方式让本系列有着一批相当可观的玩家群，而逆转检事则让玩家从另外一个角度去体验逆转的乐趣，不过这种类型的游戏最关键的就是文字，毕竟不是所有人都会日语，国内很多玩家喜欢本作大多也是靠着某个专业的逆转汉化组，正是因为他们的辛勤汉化才能让我们更好的理解游戏的故事，谢谢你们！



《战国无双3Z》 2月

本作融合《战国无双3》与《战国无双3 猛将传》内容于一体，画面配合PS3提升为720P高分辨率与60fps高流畅度，为玩家呈现更华丽的声光效果。《战国无双3》移植到其它平台谁都猜得到，而这样把正传和猛将传结合在一起也帮玩家省了不少钱，不过就诚意来说本作绝对不合格，相比Z52到Z52M的进化来看，更是差的可以。新加模式也没什么心意，人物也只是追加了这可怜的几个，不过画面因为平台升级到了PS3肯定要比之前好很多，另外需要特别说明的是本作的白金难度实在是……太恐怖了，难度倒是一般，关键就是太耗时间啊！



《漫画英雄VS CAPCOM 3》 2月

本作采用和《生化危机5》一样的Capcom MT Framework绘图引擎革新版本，让玩家扮演漫画英雄和CAPCOM两大世界里的人气角色，在鲜活漫画风格下展开激烈的3V3战斗。对于喜欢卡社以及漫画英雄的我，一开始游戏没发售的时我以为本作会是神作，不过等游戏到手之后发现并没有想象中的那么好。本作追求的是画面的华丽以及连招的爽快，作为一款格斗游戏来说本作手感一般，不过貌似游戏玩的就是华丽度，唯一能让我觉得这还算是一款格斗游戏的部分就是那一大堆的连续技了，这游戏你白金了吗？我可是白金了哦！



《凯瑟琳》 2月

本作是由ATLUS开发的一款惊悚成人风格动作冒险游戏，故事叙述了三十二岁的男主角文森，某日邂逅了与女友名字发音相同的神秘美女凯瑟琳，并开始陷入一连串奇怪的恶梦之中的故事。从游戏公布我就一直很关注本作，游戏发售之后更是顶着日版天价购入，虽然到现在因为时间原因只玩了很少一部分，但本作的魅力依旧展现的淋漓尽致，游戏的画面、语音、BGM、以及全新感觉的游戏方式都让人欲罢不能，可以说这游戏对于我们的智商是一个很大的挑战，在后期高难度的蹂躏下我真的有要砸电视的冲动啊！



《杀戮地带3》 2月

本作是2009年2月推出的《杀戮地带2》续作，延续前作故事并强化影音表现，新增在线、分割画面的双人合作战役，支持3D立体显示功能、PlayStation Move动态控制等全新要素。前作咱是100%的白金，网战追加的奖杯也都拿了，难度很大。本作的画面进一步强化，一款好游戏剧情很重要，本作故事紧接着前作的剧情，这样让系列游戏玩家一下子就到达了故事的氛围当中，但是不知道为什么我个人感觉本作在故事剧情的处理上没有前作那么出色，游戏的网战部分可以说在前作就已经很出色了，本次更是很有趣，我也再次把这新作也100%完美了，不过在完美了之后却突然没有继续游玩的兴趣了，很奇怪……



《魔界战记4》

2月

本作是日本一代表作《魔界战记》系列的最新作，继承了系列一贯的战略模拟流程玩法，并大幅提升角色图像质量，还追加了崭新网络等全新要素，由个性丰富的新角色展开荒诞无稽的魔界大冒险。本系列一向以搞笑的剧情著称，而且衍生出了很多周边产物，这次的最新作可以说弥补了家用机SRPG这方面的薄弱，而且官方在今后还会推出本作的中文版，这消息更是让喜欢本系列的玩家泪流满面。游戏画面明显提升，而经典的叠人梯也依旧存在，游戏就是为了让人身心愉悦，这样的一款游戏再合适不过了，我在这里把本作推荐给所有因游戏而快乐的人们，另外之后本作还推出了官方中文版，这更使得国内的玩家更加支持本作了。



《最终幻想 纷争012》

3月

本作是《最终幻想 纷争》的第二部作品，故事发生在前作背景之前，讲述的是第12次秩序之战正义的一方败北的故事，玩家将亲自见证那悲壮无比的战斗，了解那一段并不被人们熟知的历史。我一向对大杂烩的游戏不怎么感兴趣，不过除了最爱的FF。游戏在前作的基础上增加了众多角色，其中就包括本人心目中的女性角色NO.1，如果这游戏我给8分的话为了YUNA也得加到9分啊！这里要和大家说一下本作会发售官方中文版，最近SE越来越重视中文游戏了，虽然人家针对的是台湾地区……



《真・三国无双6》

3月

本作是以纵横战场一骑当千为主题的无双系列最新作，以「电影式一骑当千」为概念，继承系列作特色的爽快感，运用最新技术强化演出效果，导入更具临场感的无接缝游戏系统，支持3D立体显示。本作对我来说已经无限接近于满分，这才是我所期待的无双游戏，这才是真正意义上的三国无双，我终于又在无双游戏里找到了当年的感动，所以说游戏只要用心就可以做好，还在持观望态度的玩家快点入手吧，绝对不用再犹豫了，如果以后的无双作品都和本作一样出色，那么这个系列绝对还是一块金字招牌！



《侍道4》

3月

本作是全系列累计出货超过100万套的《侍道》系列最新作，以19世纪中叶受西方列强冲击，风雨飘摇动荡不安的幕末时代为背景，叙述一介武士在港都「阿弥滨」周旋于三大势力之间的冒险。小熊对本系列没什么发言权，但是针对本作而言，虽然我非常非常喜欢幕末时期设定的游戏，可惜本作有些地方太不给力了，游戏画面在PS3中只能说一般，最要命的是那拖慢现象，整个跟慢镜头一样，我还以为自己在网战而不是单机，另外磨刀这设定太蛋疼了，咱们又不是《怪物猎人》！其实如果厂商用点心这个游戏绝对是一款出色的作品，可惜事与愿违，希望续作可以多用心……



《孤岛危机2》

3月

本作是《孤岛危机》的正统续作，游戏采用全新引擎制作，并且从之前的PC独占扩展到了家用机平台。游戏故事地点也从之前的丛林转移到了现代都市中，玩家将在这里与外星人进行最后一搏，保卫自己的星球。FPS游戏我玩的不多，但是本作和主流射击游戏的差距还是很明显的，游戏想要给人营造出一种地图很大，玩法很自由的感觉，但是却不小心变成了"这游戏究竟该这么玩啊？我该往哪边走啊？"这样子。而网战部分虽然借鉴了其他游戏的某些设定，但是玩起来感觉怪怪的，奖杯列表也蛋疼的要死，这种游戏我是没什么兴趣，相比之下KZ3果然是款很不错的游戏啊！



《摩托风暴3》

3月

本系列是PS3平台独占的另类风格赛车竞速游戏，本作游戏场景转移到了美国加州沿岸一座即将废弃的都市，这里有许多倒塌的建筑物及爆裂物，游戏也因为这样的设定在日本延期发售，不过其他地区正常。虽然游戏定位是赛车竞速，但是游戏整体风格却和传统的赛车竞速完全不同，游戏十分火爆，给人带来的冲击感无比强烈，也因此让本系列拥有了一大批忠实的玩家群。本作在之前游戏的基础上再次强化了游戏的代入感，让人玩到之后就无法停下来。本作在最近是难得的好游戏，在线部分和朋友一起热血驰骋感觉真的很不错，有条件的读者一定要买来试试。



《最终幻想4 完全收藏辑》

3月

游戏集合了《最终幻想4》本传与后传两部故事剧情，并追加联系本传与后传的全新剧本，图像部分则配合PSP的高清机能全面翻新重制，制作了全新的片头动画，首批游戏还附赠了FF012塞西尔的服装下载码。首先我最爱的三大游戏之一小熊肯定是要支持的，另外一直没有玩到FF4后传，这次终于有机会弥补这一遗憾了。关于炒冷饭的话题我不想多说什么，这种东西就是看玩家的态度，没有人逼着谁去玩游戏，像我这样期待本作的玩家还是不少的，不过游戏的售价有些离谱，500RMB让宇多田买的时候很有压力，当然玩ISO的玩家就不用担心这些了。



《极品飞车 变速2》

3月

在2010年年末的《热力追踪》还有一丝余温的时候，2011年三月EA又推出了NFS最新作变速2，这也得益于双制作组分工，本作再次回归赛车竞技，和GT赛车公开叫板，游戏还新增了一种安全头盔的视角，用来加强游戏的代入感。虽是双制作组但总感觉有些骗钱，尤其是这游戏不怎么好的时候……其实个人认为本作还算不错，但在同领域有GT这座大山，我更建议NFS系列老老实实走地下竞技的路线，毕竟在那儿还是有很多玩家认可的，如此折腾回专业赛总有些费力不讨好的感觉。估计EA现在正在捶大腿说：如果没有GT5该有多好……



《第二次超级机器人大战Z 破界篇》

4月

本作是机战的最新作品，名字被冠以了"第二次"的前缀，回想之前一次开头的机战心中充满了感动，另外本作是此次游戏的第一部，之后还会有一款类似下篇游戏将会发售，所以这阵子机战迷们有的要研究了。我是机战FAN！这次的2Z诚意实在是太足了，如果有时间真想一整天都泡在里面不出来！不过关于游戏的优点我估计别人会说上很多很多，我在这里还是稍微说一些个人认为不足的地方吧，比如主角机不怎么给力啊，主角长的也不是我的菜啊，除此之外为什么我找不到缺点了啊，为什么这么好的游戏不出在家用机上啊，什么时候家用机才能有全新的机战啊！



《苍翼默示录 连续变幻2》 4月

本作是以目前营运中的街机版为基础追加家用机要素而成的PSP移植版，收录前作本篇与追加下载在内共18名登场角色，继承家用机的「故事模式」、「军团模式」与「画廊模式」，并追加全新的「深渊模式」。记得在大学时宿舍里最流行的游戏就是GGXX，所以对于本作我格外喜欢，华丽的连续技华丽的画面外加华丽的人设，想要爽快感十足的格斗游戏找本作肯定没错，另外本作也有连续技地狱，用PSP这糟糕的手感过课题简直就是自虐，不过之前帮我过了SF4连续技的那两位兄弟居然把这游戏的连续技都过了……最后补充一句，3DS版的本作就是一个渣！毫无诚意的把PSP版搬过来骗钱啊！



《啪嗒嘭3》 4月

本作是风格独特的音乐节奏动作游戏《啪嗒嘭》系列最新作，故事叙述以「世界尽头」为目的地的啪嗒嘭几经波折后来到被称为「受诅咒大地」的未知大陆，无意间解放了封印于巨大箱子内的「邪恶之物」……前两作小熊都只是试了一下没有怎么好好玩，本作终于有机会深入的游玩了一下，怎么说呢？对于此类游戏感觉还是适合外出时偶尔玩一下，也就是说定位于小品级游戏最恰当，玩久了难免会出现幻听之类的后遗症，脑袋里面全是游戏中那该死的节奏，游戏是步行走路时，我现在看到一些东西的时候就会联想到这游戏，有一种输入按键命令人的冲动……所以说游戏真的不能玩太久，要适度啊！



《全能之神 大天使的崛起》 4月

本作是由曾经手《鬼泣》的竹安佐和记担任监督与角色设定，制作过《大神》的木村雅人担任制作人。因为之前宣传影片中"这样的装备没有问题吗？"和"放心吧，没问题"这两句台词红遍整个网络从而备受关注。这游戏实在是怪，因为一段宣传片而火的一塌糊涂，不知道当初制作那段宣传片的工作人员有没有猜到会发生这样的事情。游戏画面渲染手法一开始还真接受不了，比如一开始我就误以为那坑是影子，掉下去之后才知道原来需要跳过去。不过总体来说游戏还是值得一玩的，如今原创游戏少之又少，再不赶紧支持一下以后就只能玩各种续作和炒冷饭的游戏了，那样真的大丈夫？



《真人快打9》 4月

本作的游戏故事是紧接在八代《真人快打～末日战场》之后的情节，但时空背景来到了最初的一、二、三代的故事发生之际，玩家在故事进行当中将会切换到不同的角色，不同的举动将会影响故事有不同的发展。本作的系统还算不错，起码回归2D平面格斗的作法算是向始祖致敬，同时也借鉴了部分别人的成功经验，但游戏的手感依然没有什么显著提升。由于增加了强力招数发动时会显示对手的内部损伤，还有画面的提升，所以本作的血腥程度堪称系列之最。其余嘛，也就没什么优点了。另外说到这里我还想起了当初我和赤银因为这游戏的评分，还被一些喜欢本系列游戏的玩家狂喷，我在这里要对那些兄弟们说一声抱歉。



《VR网球4》 4月

本作是全球出货超过500万套的网球游戏代表作《VR网球》系列10周年纪念作，继承系列游戏的简单操作与逼真图像表现，收录世界顶尖网球选手，并加入根据玩家游玩风式来提升选手能力的新系统。小熊说过自己是个体育爱好者，更是个体育游戏爱好者，之前为了玩橄榄球游戏去专门学习了橄榄球的相关知识……扯远了，本系列游戏我都玩过，可以说现在的VR网球除了加一些新人物，动作做得更加真实，人物建模更加逼真之外，真的没有什么明显的进步，也许这次对应体感外设和3D视频输出就是所谓亮点吧，希望制作小组快些寻找到一个突破口。



《凉宫春日的追忆》 5月

本作是改编自热门轻小说与动画作品的冒险游戏，故事接续《凉宫春日的消失》之后叙述阿虚再度被传送回北高祭当天，世界也回溯到SOS团不存在的状态，玩家将以阿虚的观点再次体验为期2天的北高祭。凉宫春日的粉丝众多，本作的受关注程度也很高，而且这款作品没有辜负大家的期望，在各个方面都有不错的表现。PS3版画面较为精良，PSP版的缩水也可以接受，音乐中包含了初代的经典曲目，在视听方面本作都还做得可以。在游戏内容上，标志性的吐槽必不可少，游戏的元素很多，事件丰富，可玩性不低。但因为是文字类游戏，所以对语言能力的要求很高。



《死或生 次元》 5月

本作是《死或生》系列在3DS上的第一作，游戏时可以选择是否开启裸眼3D功能，开启的话角色感觉像跃出画面一般，比起普通模式角色的手脚的动作会更加立体明显，对手出招时应对起来更有临场感。小熊3D格斗苦手，尤其是在《铁拳》、《死或生》这类型的格斗游戏面前小熊完全是个小白。本作我也玩了一阵了，但是毕竟对这个系列不怎么熟悉，所以不敢妄加评论。不过在小沛的讲解下貌似本作比之前的作品都要有很大的进步，而且网上反响也不错，相信那些认为本作只是单纯的在卖肉的玩家在玩过本作之后会有意外的收获，喜欢格斗的玩家不要错过。



《黑色洛城》 5月

本作以第二次世界大战后暴力腐败充斥的洛杉矶为背景，融合凶杀犯罪、侦办案件、寻找线索、车辆追逐以及激烈枪战等内容，并通过革命性的新式审问游戏机制，让玩家判读游戏人物的情绪，进而揭发真相。小熊一直不喜欢美式高自由度的游戏，GTA、大镖客这种别人眼中的神作对我来说只能算一般般，所以请原谅我没有给本作更高的分数。这游戏从公布开始就受到众多玩家的关注，游戏的实际效果也没有让玩家失望，人物脸部的细节表情让人惊叹这怎么可能是游戏，故事情节方面也是很有看头，整个游戏就是让玩家真的回到了那个年代的洛杉矶，COOL！



《尘埃3》 5月

在本作中玩家将在巴特西发电厂及全球各地的极限竞速特技赛车场与对手一较高下，玩家必须将车辆操控技巧发挥到淋漓尽致，通过用尾、旋转与跳跃等极致技术，在高手云集的极限竞速赛中脱颖而出。赛车游戏是我的菜，本作这种类型的赛车游戏更是我的菜中菜，不论是在飞沙走石的荒漠还是在满地银装的雪原，那游戏体验都是一样的出色，驾驶着自己的爱车挑战一个又一个艰险的赛道是每个赛车爱好者的梦想，也许我们这一生都没有机会去真正的体验那种刺激，但是我们可以在本作中尽可能多的感受那份紧张与刺激，你准备好了吗？发动引擎吧！这个赛道将由你来征服！证明你的勇气的时候到了！



《特洛伊无双》

5月

本作是以纵横战场一骑当千为主题的《无双》系列新作，故事以古希腊史诗《伊里亚德》描述的「特洛伊战争」为题材，让玩家扮演希腊阵营或特洛伊阵营的战士，体验残酷战场生死一瞬的实感。这游戏太奇怪了，以至于我一开始都搞不清楚它究竟什么时候发售。美版之前就已经推出但一直没机会为其评分，这次游戏日版发售正好补上，首先我想告诉之前认为本作很雷而没有尝试的玩家，玩一下吧！我之前也认为本作肯定很雷，但试过之后发现这游戏远比我想象中的要好很多，也许是我非常喜欢这种过希腊古罗马题材的东西，单挑的时候感觉很热血啊！那种古罗马风格的决斗实在是吸引人眼球，好吧！这不是罗马战争……



《生化危机 佣兵3D》

6月

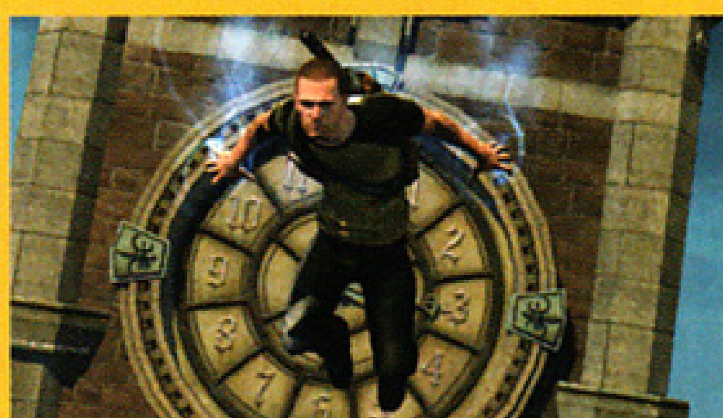
本作改编自4代和5代的佣兵模式关卡，改良了系列游戏一贯的操作方式，让角色可以边移动边射击，并加入了触控荧幕的操作功能。除了单人游玩外还可以透过Wi-Fi连线与全世界玩家一起游戏。编辑部里小熊第一时间入手本作，首先发现的是坑爹的试玩版，只有三个敌人两分钟的流程；不过佣兵本片还是很不错的，游戏完全可以媲美家用机上的佣兵模式，玩的小熊怎么一个爽字了得！目前我正在努力达成关卡全连杀，家用机时候咱可是佣兵模式的高手！另外回忆起当时做这游戏的攻略的时候，正好遇到了《如龙OTE》，那一期杂志小熊真的累的差点吐血啊！



《inFAMOUS 2》

6月

本作是2009年5月推出的PS3独占游戏《恶名昭彰》的续篇新作，通过大幅强化的图像表现与演出效果，以及更为刺激的动作系统与雷电异能，让玩家可以实实在在的体验成为超能力者的滋味。作为PS3独占游戏中的一员，本系列游戏受到了众多玩家的好评，本作再接再厉为喜欢本系列的玩家延续了这一优良口碑，在游戏中玩家可以惩恶扬善，成为城市的英雄；也可以胡作非为，成为这个城市的噩梦。众多的任务让玩家可以时刻保持游戏的新鲜感，而且官方同时发售的中文版让国内的玩家可以完全没有语言上的障碍，完全融入到游戏之中。



《如龙 终章》

6月

本作是以黑帮恩怨情仇为主题的《如龙》系列最新外传，以颠覆系列作传统的「丧尸」为题材，玩家将扮演桐生一马在内的4名主角，面对神室町突如其来的丧尸危机，展开以枪械对抗丧尸的激烈战斗。夸奖的话不多说了，编辑部就我一个是如龙死忠，所以我来说说本作的缺点，视角问题总让人感觉很别扭，视角规正总是得不到我想要的效果，有时在比较狭窄的地方视角真的让人抓狂，另外四个角色的等级以及解锁的技能都是共通的，相比四代单调了许多，四个角色四把不一样的武器但居然没有不一样的技能树，最后作为纯扯淡的外传剧情我就不较真了……话说本作白金还是比较有难度的。



《永远的毁灭公爵》

6月

本作讲述前作击退外星人而成为英雄的公爵在拉斯维加斯建起了自己的赌场，过着有钱人的生活，但是外星人再次入侵了地球并把公爵的女人们都掳走了，公爵再次为了地球和平与女人而挺身而出。"这游戏终于发售了"，这是我的第一感觉，我知道这游戏延期了14年很厉害，但是记得我还是个小屁孩子的时候也玩过前作，那时候小熊的感觉是"这游戏是在干什么啊"，也许是因为那时候的我还不能评价一款游戏的好坏，但是如今当本作摆在我的眼前我依旧是不知道这游戏为什么那么牛，在如今好游戏这么多的情况下本作素质着实一般，这是实话。



《塞尔达传说 时之笛3D》

6月

本作是《塞尔达传说》系列首款3D化作品《塞尔达传说 时之笛》的强化移植版，游戏完全继承了当年广受玩家好评的内容与玩法，并配合3DS特性大幅翻新图像，添增3D立体显示等全新要素。作为FAMI通的第一款满分游戏的复刻作品，虽然这次没能再次获得FAMI通的满分评价，但是游戏再次将游戏提升了一个水准，本作不只是简简单单的从N64上搬过来，我们可以从游戏的任何一个细节中发现制作商的诚意，游戏很好的利用了3DS的各种独有功能，下屏的地图可以更方便的帮助到玩家，建议已经入手3DS的玩家千万不要错过本作。



《暗影罪罚》

6月

本作是由知名游戏开发师Suda51、三上真司以及作曲家山冈晃共组的日本梦幻团队开发制作，游戏中弥漫着帅气的动作风格与令人发毛的惊悚气氛，带领玩家深入死亡与毁灭无所不在的惨无人道地底世界。本作在发售之前就受到了众多玩家的关注，毕竟这是有三上真司参与创作的游戏，而游戏推出之后也没有让玩家失望，这里特别要说一下本作中的音乐部分，由山冈晃先生负责的本作音乐实在是出色的没话说，与游戏整体的感觉完美的结合到了一起，另外本作在欧美玩家群体中得到了好与坏两个极端的评价，个人认为这款游戏是近期不可多得的佳作。



《梅露露工作室 亚兰德的炼金术士3》

6月

本作是以炼金术士为主题的《工作室》系列最新作，故事接续在《托托莉的工作室》之后，叙述亚兰德西北小国奥尔斯王国的活泼公主梅露露为了借助炼金术促进国家发展而展开的冒险物语，另外本游戏为PS3独占。游戏首先给人的感觉就是画面漂亮，实在是太漂亮了！而游戏也继承了工作室系列一贯优秀的游戏风格，控制着可爱的人物在游戏的世界里探索冒险，偶尔因为视角的原因还可以在这全年龄游戏分级中看到一些小裤裤之类的东西，白金奖杯也是RPG游戏中比较容易获得的，种种迹象都表明本作非常适合各种游戏取向的玩家啊，另外港版价格很给力。



《超级街头霸王4 AE》

6月

本作是《超级街霸4》的追加升级版，游戏在原作的基础上新增了四名角色，如果已经购买了前作的玩家可以选择DLC方式升级原游戏，或者也可以直接购买实体盘，这种设定和当初的《生化危机5》完全一样。只能说本作是CAPCOM榨取游戏剩余价值的一个产物，这游戏只是单纯意义上的追加四名角色，我连新角色的连续技地狱以及街机模式中宿敌的设定都没见到，反倒是这AE一出C社马上宣布推出新角色的DLC服装，无语之至……不过游戏也进一步完善了角色招式的平衡性，以及丰富了网络对战，让我们依旧是一边骂着CAPCOM一边掏腰包付钱。



《大家的节奏天国》 7月

本作是继2006年推出的GBA《节奏天国》以及2008年NDS《节奏天国黄金版》以来的系列第3款作品，也是本系列初次登陆家用机平台，玩家可以在更大的屏幕上和朋友一起分享充满节奏的欢乐气氛。任天堂一向都是以游戏性取胜，本作则是一个完美的证明，玩过前几作的玩家肯定会记得这款游戏的独特之处，用我朋友的话说"这就是一款音乐类的瓦里奥制造"，当然这种休闲小游戏肯定和主流硬派游戏不同，这两种游戏之间我认为也没有什么可比性，如果你是一个喜欢和朋友家人一起游戏的玩家，我保证这款游戏可以让你和你身边的人乐在其中，绝对是众乐乐的最佳游戏，相信我没错的！



《战国BASARA 年代英雄》 7月

本作是2009年4月推出的《战国BASARA 战斗英雄》的续篇作品，继承前作的2对2组队对战玩法，并追加了新武将与新模式，以「空中战」为主要强化战斗系统，给玩家带来不同感觉的游戏体验。本次游戏相比前作没多大进步，刚上手后玩家也许会非常喜欢这款游戏作品，但时间长了BASARA系列的一贯短处就又显露出来了，那就是耐玩度和可玩性。游戏重复的东西实在是太多，即使用不同的人物反复游戏也会感到无聊，而且本作大力宣传的空中战在我看来也真的没有什么新意，本作唯一算的上优点的就是可操作角色很多，这要比家用机厚道很多，除此之外本作一无是处，要知道没有进步就是退步啊！



《英雄不再 红色地带》 7月

本游戏由须田刚一领军制作，玩家控制的是被美国暗杀者协会评定为全美排行第11名的杀手，为了要争取杀手排行榜榜首的荣耀，通过女主角希薇亚与众多排名更高的杀手们对决，目标直指排行榜的第一位。虽然不是全新的游戏，但是转战神机的本作让人不得不赞一个！首先本作不仅仅是把WII版的游戏搬到PS3，而是增加了很多全新的要素，比如BOSS挑战以及新的任务等等，另外需要注意的是本次的游戏尺度要比WII版还大，也就是说未成年的小盆友们不可以碰这款游戏哦！相反成年的玩家这次可就幸福了，本作将暴力及XX的要素发挥到了极致，当然请不要抱着什么邪恶的想法来进行游戏！



《女王之门 混沌螺旋》 7月

本作和众多动漫游戏作品合作，实现不同作品中的女性角色跨界梦幻对战。故事描述财宝猎人艾莉丝打开了传说中的「女王之门」，门中出现了从各个异世界穿梭时空而来的女战士，穿越时空的战斗就这样展开了！在这款游戏中玩家可以看到各种各样眼熟的角色，这也是本作最不同寻常的地方，另外各种女性角色破衣画面也是这款游戏的一大噱头，虽然关键部位会被各种各样的东西过滤掉，但这完全不影响各种男性玩家对本作的支持，在游戏方面游戏中规中矩并没有什么太大的亮点，当然这游戏关键就是我前面说的那些，游戏性什么的就显得很次要了，大家应该懂的……男性玩家们可以尝试一下这款肉作！



《勇者30第二部》 8月

本作是以30秒内打倒魔王的独特设定与系统获得好评的《勇者30》系列最新作，在继承前作备受好评的有点基础上，改良了游戏系统并强化了角色扮演要素，收录5名角色剧本，以及全新的任务编辑模式等。还记得我在玩前作的时候各种搞笑各种杯具，那时候一直在感慨制作这款游戏的人是如何独具匠心，虽然游戏的画面看上去很幼稚，但是想要玩转这款游戏可不是一件容易的事情，这次游戏新作再次证明了这一点，看不起这短短30秒钟的人会付出惨痛的代价。另外游戏支持四人同乐，叫上自己的好友一起去对抗大魔王神马的吧，你的时间只有30秒哦！



《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村G》 8月

本作是2010年8月推出的《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村》的强化版，游戏以《怪物猎人》系列中大受欢迎的艾路猫为主题，让玩家扮演Q版的艾路猫，在艾路村中体验采集、栽培、垂钓、捕捉与狩猎的乐趣。前作存进机器里根本没怎么玩，但是前阵子老婆玩的不亦乐乎，每天霸占着我的PSP在那里喵喵喵个不停，我就呆在一旁看着她玩。如果说你身边有不怎么擅长动作游戏的女性玩家，把这款游戏推荐给她效果应该不错，游戏追加了很多MHP3的要素，猫猫的种类也更加的丰富，更加的可爱哦！



《超次元游戏 海王星mk2》 8月

本作是将游戏主机和游戏厂商拟人化的角色扮演类游戏，除了三名主机拟人美少女主角登场之外，还有来自Idea Factory、日本一、Gust以及Compile Heart四家厂商的拟人美少女参战。本作是大家非常关注的一款游戏，不论是人设还是场景渲染都非常漂亮，另外还有很多其它知名游戏的客串镜头。游戏中最让人记忆深刻的就是稻船敬二以真人形象登场，用这样一把剑攻击别人的感觉很是怪异，不过游戏的售价有些偏高，很多玩家就是因为价格的原因放弃了本作，这也是现在这种纯日版游戏最尴尬的地方，卖得便宜些能死人啊！



《真·三国无双6 特别版》 8月

本作是以今年3月推出的《真三国无双6》为基础所制作的逆移植版，游戏将继承原作全部内容，并增加了多人联机功能，玩家可以联机进行故事模式的2人合作以及战史模式的2人合作或4人对战的全新玩法。原作真的是一款非常出色的游戏作品，而这次的逆移植除了画面严重缩水之外，同屏人数也大打折扣，这些都是因为PSP的机能所限。另外除了增加多人联机的功能之外游戏没有任何新要素，这让玩家觉得厂商的诚意略显不足，不过能在掌机上玩到这样的大作也算一种福气，我们就不要抱怨那么多了，我家那位就很喜欢玩这游戏呢。



《机动战士高达 新基连的野望》 8月

本次游戏中玩家可以作为一名司令官或者一位驾驶员进行游戏，游戏场景也在前作的基础上增加了一倍，除了收录从一年战争到第二次新吉翁抗争的剧情之外，还追加了《机动战士高达UC》的机体和登场角色。以高达为题材的游戏数不胜数，本系列游戏不同于其它动作类高达游戏，走的是战略模拟路线，相比之前作品玩家只能扮演总帅的角色，本作给玩家选择的剧本更加充实，玩家可以根据自己的喜欢决定游戏哪个剧本，而众多耳熟能详的角色以及机体可以吸引喜欢高达系列的人尝试本作，被今年高达新番的设定所击败的群体，快点来这里治愈自己受伤的心灵吧……最后吐槽一下那高达AGE是什么垃圾玩意儿啊！坑爹呢这是！



《战国无双3 帝国》 8月

本作是以《战国无双3Z》为基础，添加了策略模拟要素而成的作品。游戏中玩家将扮演日本战国时代的诸侯势力，通过强化自国国力、侵略他国国土以及保卫自国领土等方式，从而达成统一天下的终极目标。帝国系列一直没什么太大作为的最主要原因，是因为玩家心目中策略类游戏需要像《信长之野望》那样，而不是简简单单的下几个命令。本作在策略方面丰富很多，虽达不到玩家的期望，但可玩度还是有一定提升的，战斗部分依旧使用区域控制的方式，打斗手感和之前的Z53Z没什么区别，只不过习惯了三国无双系列的玩家也许会觉得战国无双砍的不爽快。



《怪物猎人P3 高清版》 8月

本作以去年年底发售的《怪物猎人P3》为基础，将游戏画面提升至符合PS3的HD画质。游戏中的怪物、地图、装备和随行艾路猫都会以HD画面表现在大荧幕上，另外本作游戏还可以和PSP共享记录存档。把一款足够经典的游戏HD化搬到PS3平台，我只能说C社这次又赢了。虽然没有加入奖杯系统让我这种奖杯控伪非猎人很不爽，但是对于一款优秀的游戏来说这些都只不过是修饰品而已，游戏画面对于一个PSP高清化的游戏来说已经很不错了，另外游戏本身也很便宜，各位猎人们就不要再犹豫了，赶快把游戏买回来约几位好友一起上线狩猎吧！



《抵抗3》 9月

本作是以对抗异形合成兽为主题的《抵抗》系列最新作，游戏设定在前作结束后的1957年，讲述了杀死前作主角的前哨兵部队成员乔瑟夫·卡佩里为了对抗合成兽，在已经沦陷的美国展开漫长战斗旅程的故事。《抵抗》系列我只玩过前作以及PSP上的那部外传，作为一款SONY方的独占游戏，本系列拥有众多的支持者，游戏整体营造出的那种荒凉感让人思绪万千，与各种异型的战斗也使玩家能够感受到那种紧张刺激的压迫感，这场看似不可能胜利的战斗需要我们亲手去改变。另外本作支持PS MOVE体感设备，配合上专门为本作推出的枪身配件感觉非常酷，游戏的代入感一下子提升了很多！



《生化危机 重生精选集》 9月

本作是集合2001年3月推出的《生化危机 代号维罗妮卡 完全版》和2005年1月推出的《生化危机4》两款游戏内容的复刻合集，完整收录了各版本游戏中的全部章节，游戏画质也得到了提升。给这游戏评分很难，首先这两款都是寄托着我很多回忆的游戏，另外BIO4是三上真司耕尽全力的心血结晶。可玩了游戏你会发现很多问题，首先是那变动的面目全非的奖杯列表，其次是安装完发现这就是俩PSN下载游戏，接着是早已熟悉了BIO5操作的你发现原来的游戏控制真的很蛋疼，种种迹象表明虽然游戏经典，但也只适合我们这些老玩家怀怀旧，这几天我刚把维罗尼卡完美了，这游戏的S评价实在是太蛋疼了！



《无尽传说》 9月

本作是传说系列的15周年纪念作品（第一作是1995年年末在SFC上发售的《幻想传说》），游戏首次同时请到系列两位老班底插画家藤岛康介与猪股睦美一同设计角色形象，而本作质量也绝对是一流水准。发售当天出货量就突破50W大关，可见本作积攒了多少的人气，藤岛康介与猪股睦美合作设计游戏角色造型也是有史以来第一次，再加上超人气歌手滨崎步献声主题曲，这款游戏说不好玩有谁会相信？游戏中双主角的设定是传说系列首次使用，画面神马的大家绝对可以放心，战斗部分依旧是传说独有的模式，喜欢传说系列的玩家绝对不可以错过本作！



《战神 起源》 9月

本作是PSP上两款战神作品《奥林匹斯之链》与《斯巴达之魂》的复刻版，游戏画面配合PS3机能也提升到了全新的水准，更支持3D显示输出，最重要的是至此《战神》系列全部作品都已登录PS3平台。相比《生化危机》而言，本作这样的复刻才算是有良心。PSP的游戏移植到PS3上，其实一开始我并没期望游戏画面如何如何，但是在游戏之后不由感慨制作组的用心，我们不难发现有些人物建模都是重新绘制的。游戏手感依旧不错，有了右摇杆可以做出更漂亮的躲避动作。游戏流程没什么变化，依旧短的可怜。最后补充一点：这游戏的奖杯才叫厚道啊！



《战争机器3》 9月

本作是全球累计销量突破千万的《战争机器》系列最新作，在游戏中玩家将体验充满希望、生存、兄弟情谊的最终章故事，我们的主角马克斯所率领的D小队必须在分秒必争的情形下，将人类从大灾绝惨剧里拯救出来。虽然我没XBOX360，但也蹭着体验过前两作的魅力。大家不要只看到美式游戏表面上的血腥与暴力，当你深入其中之后会发现，这里有出色的故事剧情，这里有让人感动的兄弟情义，这里有我们想要的一切元素！作为所谓三部曲的最后一作，不管你愿不愿意，结局就这样摆在那里，之后还会不会有续作？这个问题我想只要玩过本作的人心里都会很清楚吧。



《闪乱神乐 少女们的真影》 9月

本作是以忍者活跃的世界为背景，玩家将在游戏中扮演忍者养成学校「国立半藏学院」中的少女忍者，为了对抗「秘立蛇女子学园」暗中为非作歹的恶徒，而施展各自拿手的忍术展开既绚丽又性感的忍者大战。因为赤银要做本作的攻略，所以我的3DS这段时间借给他用了。我也偶尔尝试了一下本作，游戏打斗手感还是不错的，到后期人物等级提升之后更是非常爽快，众多妹子爆衣什么的也是非常养眼，不过游戏只有部分支持3D效果这点让人觉得有些偷懒，而且想要完美本作的话游戏的重复性也使得耐玩度有些降低，还好本作的关卡数量非常对得起玩家。



《ICO+汪达与巨像 高清重制版》 9月

《ICO》与《汪达与巨像》是由田文人负责制作，广受全球玩家好评的PS2游戏。现在这两款游戏移植到PS3平台，游戏画面提升为更加细致的1080P高分辨率，另外还有更具临场感的7.1声道环绕音效。从PS2一路走来的玩家对这两款游戏都有属于自己的回忆，这次重制版也是诚意满满，画面得到了提升，而游戏奖杯设置的也是非常有难度，想要白金游戏不是件容易的事情，差不多当你把白金奖杯拿到手之后这游戏可以挖掘的东西也没什么了，这样的游戏就是我一直称赞的成功作品，不会简单的当做刷奖杯的神作，也不会难的逼着玩家摔手柄，不过目前我还没有什么时间来游玩本作，最近自己积压的游戏数量实在是太多了！



《暗黑之魂》 9月

本作由2009年2月推出《恶魔之魂》原班人马负责制作，继承前作黑暗奇幻风格，是款非常具挑战性的硬派动作类角色扮演游戏。本作还将会推出官方中文版，不过因为某些问题中文版将会在10月中下旬发售。我不赞同别人将这游戏称为黑马，这词用在前作《恶魔之魂》身上还行，本作只能说是续写神话而已，首周日本国内28W的销量足可傲视群雄。不知道为什么这期评分我和小沛总是对立的，但是本作绝对是近期游戏中的神作，另外本作还有官方中文版！如果要说这游戏有什么缺点，那就是BUG还是有些多，希望制作方可以尽快更新游戏减少BUG数量。

《真·三国无双6 猛将传》 9月

本作是以今年3月推出的《真 三国无双6》为基础制作的扩充资料片，游戏中追加收录了新模式、新武将、新服装、新武器、新系统等丰富要素，另外本作还可以与《真 三国无双6》本传连动开启更多游戏内容。对于真三系列来说猛将传是必不可少的东西，但这次也来的太快了，距离本传仅仅只有半年时间。新增人物也只有可怜的三位，而且这三位都还是魏国角色，所以本作也被玩家戏称为356魏将传……不过话说回来356新增的人物可不是一两个的事，平均一下心里也就平衡了许多，加上356本身就是一款不可多得的无双游戏，所以这猛将传绝不会差的。

《胜利十一人2012》 10月

每年的这个时候KONAMI都会推出最新的《胜利十一人》，而今年已经是次时代主机上的第五作了，本次游戏可以利用右摇杆控制场上无球队员的移动，从而制造更多的机会，另外本作依旧会同步发售官方中文版。一年一度的WE盛宴又来了，本作最大的卖点就是控制无球队员的跑动，不过一心两用这玩意儿还是比较有难度的，当然熟悉了之后可以打出很多精彩的配合。新增加的"Club Boss"模式也很有玩头。另外阔别已久的训练挑战模式又回来了，虽然这方面连个奖杯都没有……说到奖杯，本作变动很大，耗时间的奖杯变少，但想要白金还是需要一些时间的。

《皇牌空战 突击地平线》 10月

本作是《皇牌空战》系列的最新作品，游戏结合了很多全新的动作要素，让玩家可以体验更加爽快刺激的空战飞行射击乐趣。游戏中除了收录战斗机与攻击机之外，还新增了武装直升机以及轰炸机这些全新机种。相比之前的《皇牌空战》游戏，本作变化很大。首先游戏更加追求爽快感，这难免让系列老玩家一时无法适应，但同时也能很快吸引新的玩家群体。而新增加的直升机模式也算是一种全新的尝试，网络对战方面可玩性也很高，自定义战机配色很有趣。虽然游戏在场景建模方面果真没有像之前宣传片中那么出色，但是在如今空战类游戏中本作依旧可以稳坐第一。

《蝙蝠侠 阿克汉姆城》 10月

本次游戏的故事发生在前作结束一年之后，原本用来收容精神病患者的阿克汉姆疗养院已经遭到破坏，疗养院的院长昆西为了将所有原属于疗养院的病患和高谭市的其他罪犯通通关在一起，因而打造了阿克汉姆城。虽然近期大作如云，但是本作依旧格外引人关注，如此出色的游戏实属难得，更不要说是改编类游戏了。超大的游戏场景和沙盘类的游戏玩法，让玩家可以有更多空间发挥自己的想象力，而游戏的打斗手感也是一流的，控制蝙蝠侠教训坏人是件非常有趣的事情，而众多的反面角色也为游戏增色不少，另外值得一提的是本作可以控制猫女进行游戏，别有一番感受。

《战地3》 10月

在本作中玩家将扮演美国海军陆战队的精英，前往巴黎、德黑兰、纽约等地执行任务，在街道、都市中心进行战斗，感受子弹呼啸而过、墙壁倒塌、炸弹爆炸等战场感受，从而让玩家更加真实的体验战争的残酷。从最早的那段宣传片开始我就对这游戏充满了期待，因为那宣传片里的游戏画面实在是太棒了！在游戏推出之前关于家用机版本与PC版画面对比问题的讨论就一直没有停止过，当游戏到手之后我们发现家用机版的游戏画面是有些缩水，但即使这样本作的画面也是数一数二的，小熊有个毛病就是同一时间最多只玩一款射击游戏，今年我选择了这款《战地3》。

《最终幻想 零式》 10月

本作原本叫做《最终幻想XIII Agito》，SE表示因为本作不再只是《最终幻想XIII》的衍生作品，而是具有自己独特游戏方式的全新游戏，所以为了配合本作定位，才将名称改为了《最终幻想 零式》。当初FFXIII公布时，三款作品吸引了无数玩家眼球，时至今日SE终于推出了第二款游戏"Agito"，而游戏的名字也被重新定义成了"零式"，本作作为一款掌机游戏可以说是非常出色，在PSP末期可以有这样的大作压轴实属我等之幸，SE这几年虽然有些迷失，但本作还是让我们看到了这家厂商的实力，希望以后能玩到更多如此出色的游戏。

《神秘海域3 德雷克的骗局》 11月

本作是全球销售超过800万的《神秘海域》系列最新作，游戏讲述了德雷克与搭档苏利文前往阿拉伯半岛的鲁布哈利沙漠，探索失落古城「沙海的亚特兰提斯」的冒险故事，当然游戏中的场景不只是沙漠这么简单。游戏发售前当我看到IGN五个满分之后，我很确定将迎来在电软期间自己的第一个十分游戏，可入手游戏后发现本作距离满分还是有些距离的，但死机BUG以及贴图错误不得不让我扣上一分。抛开这一分让我们看看在本作中都能得到什么，世界顶级的游戏画面，跌宕起伏的游戏剧情，还有出色的中文汉化，我相信下一次的神海，绝对会得到我的满分评价！

《超级马里奥3D大陆》 11月

本作是掌机上首款3D版《马里奥》系列游戏，故事以《超级马里奥兄弟3》为背景，游戏中充分利用了3DS的裸眼3D技术，让玩家可以在完全3D化的世界中展开乐趣无穷的冒险故事，可爱的水管工又回来啦！我个人对这俩水管工不怎么感兴趣，小时候人们都在玩"顶蘑菇"的时候，我却每天都奋战在类似《绿色兵团》这样的游戏中，不过不感兴趣不代表这款游戏不是佳作，马里奥系列一直在创造着一个接一个的奇迹，这么多年过去了，人们依旧乐此不疲的控制着胡子兄弟去拯救碧奇公主，这次能在掌机上感受3D版的马里奥，我相信很多玩家应该都很高兴吧。

《使命召唤 现代战争3》 11月

游戏讲述苏联分离主义份子大举入侵美国，虽然华盛顿与白宫都已被美军夺回，但东岸地区的入侵却也随之展开。玩家这次加入了三角洲小队，对抗占领了纽约市的恐怖份子，除此之外还会到世界各大城市进行战斗。可以说现在COD就是业界最好的FPS游戏，而本作延续了这一传统，游戏单机部分故事依旧给力，游戏的过程中玩家就仿佛在看一场好莱坞大片一样，游戏的音效已经画面都已经达到了目前家用机的极致。而更主要的网战部分也是延续了COD系列网战一贯出色的系统，让全球各地的玩家都可以聚集在此奋勇杀敌，有条件的玩家千万不要错过如此佳作。

《合金装备 HD合集》 11月

本作收录了《合金装备2》、《合金装备3》以及《合金装备 和平行者》，让玩家可以在次世代主机上体验曾经的感动，需要注意的是本作的美版包含这三款游戏，而日版的《合金装备 和平行者》是单独出售的。一款HD复刻游戏合集中包括三款业界神作实属难得，虽然HD风潮有些炒冷饭骗钱的感觉，但是可以再次感受Solid Snake以及BIG BOSS的魅力，这也不是一件坏事。而在游戏公布的时候我曾说过这游戏如果加入奖杯系统，KOJIMA肯定会设计很多BT的奖杯，事实证明我没有猜错，想要白金这几款游戏？除非你是MGS系列的高手，我看到奖杯列表那一瞬间就已经放弃这几款游戏的白金奖杯了，之前我可是把MGS当TPS玩的啊！

《战国BASARA3 宴》

11月

本作是承袭《战国BASARA 3》世界观的新作，采用符合副标题「宴」含意的戏剧性欢乐风格走向。追加收录新角色，全部收录武将达到30名。本作所有模式皆可双人合作游玩，并追加丰富新模式以及新系统。游戏发售之前所有人都料到这将是一款比前作还要耗时的砍草作品，而游戏拿到手上之后发现CAPCOM这次真的让玩家感觉到了一种砍草的爽快感，相比前作来说这次游戏在这方面做的更加出色，每个关卡杀敌数和连击数都可以很轻松的达到恐怖的高度，而新增的几名角色也个性十足，最关键的是BASARA里我最喜欢的上杉姐姐终于回归了！刷刷刷啊！

《极品飞车 亡命天涯》

11月

在本次的NFS游戏中，玩家将扮演Jack，参与一场非法高危险性的公路追逐赛，想尽办法用开对手、警察与想要杀害自己的人，努力成为第一个抵达纽约的人，游戏中还首次加入了OTE的动作游戏要素。本来对这次的新作很是期待，没想到游戏到手之后却是失望连连，近几年的NFS实在不怎么给力，我上一个入手的是《热力追踪》，那游戏手感不错但是没有故事剧情，这是个硬伤。而这次游戏有了剧情，抛开剧情好坏不说，游戏又丢掉了竞速的刺激感，感觉制作人把心思都用在如何制作华丽的场景上面……个人感觉NFS中还是《最高通缉》最为出色。

《光环 周年纪念版》

11月

本作是由343工作室与Saber Interactive Certain Affinity二家公司共同合作开发制作的《光环》初代重制版作品，游戏可以切换到经典模式，同时加入了新的挑战与剧情等。完全重制外加不到两百的价格，这一切让我这个没有360的人都心动不已。本身光环就是微软独占游戏中顶尖的作品，而这次诚意满满的重制版也让不少HALO迷可以重新在更好的画面下体验游戏。希望以后其他厂商如果继续HD的话，先看看人家微软是怎么做的，别随随便便拉扯一个分辨率就出来招摇过市的骗人钱！

《二之国 白色圣灰女王》

11月

本作是结合了LEVEL 5、吉卜力与久石让的黄金制作阵容的游戏，玩家将跟随失去母亲的少年奥利弗，与突然现身的精灵一同前往奇幻世界二之国进行冒险冒险，体验吉卜力动画风格的美丽画面与悠扬乐曲。我非常喜欢传统意义上的JRPG，而本作又结合了我喜欢的吉卜力动画工作室以及久石让大师的音乐，这简直就是一件艺术品！不过也许是因为游戏的定位太少儿化，就如同现在被人狂喷的高达AGE一样，本作没有得到大家的认同，销量也很一般，可惜久石让大师这么好的配乐了……

《圣斗士星矢战记》

11月

本作改编自车田正美经典人气漫画《圣斗士星矢》，以最受欢迎的黄道十二宫为题材，让玩家操作星矢等五名青铜圣斗士，为了拯救雅典娜勇闯由黄金圣斗士守护的圣域黄道十二宫，最终抵达教皇所在的十二宫顶端。单从游戏方面来说本作问题很多，比如该死的视角，装备的拆卸方法，角色那连成一片的头发。但这款游戏本身就是纯Fans向，喜欢五小强的玩家即使看到这些不足还是会支持一下的，而我更是对这游戏爱不释手，玩的不亦乐乎，这部作品身上承载了太多关于童年的回忆，很可惜的是现在的小孩很少知道这些类似圣斗士、龙珠、幽游白书的动画……

《塞尔达传说 天空之剑》

11月

本作是为了迎接今年塞尔达传说系列25周年而推出的系列最新作，游戏以飘浮于天际，受到女神祝福的天空群岛作为冒险起点，玩家可以活用WII的双节棍控制器，模仿游戏中林克的剑与盾与敌人进行战斗。本作可以说是WII平台最后的大作，而游戏也不负众望赢得了满堂喝彩，不管是国外还是日本国内的游戏媒体机构，都对本作给出了极高的评价，尤其是FAMI通的满分使塞尔达系列已经有三款作品获得这项荣誉。本作依旧延续着系列一贯出彩的解密设计，出色的谜题以及出乎意料的解决方法，让玩家对本作的制作成员天马行空般的想象力充满了敬意。

《怪物猎人3G》

12月

本作是2009年推出的《怪物猎人3》加强版。新作继承了《怪物猎人3》的特色并加以强化，保留了原作首度加入的水战部分，可选武器种类扩增至12种，武器防具数量更丰富，登场怪物的种类也更多样化。在3DS沉寂了几个月之后，如今这个平台上的大作终于开始发力，而MH3G则是其中最引人瞩目的一款游戏，本作甚至使得任天堂开始发售3DS的右摇杆外设，当然这也能看出这台掌机的稚嫩之处。游戏中玩家回到了WII上MH3的世界，新登场的怪物各个霸气侧漏，而游戏的3D表现力也很出色，貌似每年的年底都是属于狩猎的季节啊！

《最终幻想XIII-2》

12月

本作是全球累计销售超过620万套的《最终幻想XIII》后传，故事接续在前作结局之后，故事讲述了塞拉一行人在"茧"崩坏后移居下界新天地"大脉冲"的崭新局势下，为了寻找姐姐雷霆所展开的冒险故事。前作的战斗系统被玩家们津津乐道，而本作在前作的基础上使得战斗更加刺激，而相比前作出色的画面，本作因为考虑到XBOX360碟片的容量而降低了CG的数量，游戏中玩家更多看到的是即时演算画面，这也是本作的遗憾之一。本作作为2011年年末的大作可以说是为这华丽的一年画上了一个完美的句号，《FAMI通》的满分绝对不是浪得虚名！

《神秘海域 黄金深渊》

12月

在PSV的首发软件群中，绝对意义上的大作其实并没有几个，而在这为数不多的大作当中，《神秘海域 黄金深渊》应该算是最吸引玩家眼球的一款游戏了。本作由曾经手《抵抗 复仇时刻》与《虹吸战士》的Bend工作室开发，游戏继承了《神秘海域》系列的一贯风格，呈现给玩家的是奇妙的探险旅程和精彩的故事架构，以及德雷克那惊险刺激的攀爬等等，而且这次游戏还将配合PSV的独有双面触摸操作，设计出众多只有在PSV上才能实现的游戏理念。游戏中玩家将扮演初出茅庐的宝藏猎人奈森·德瑞克，与老友杰森·但丁以及失踪考古学家的孙女玛莉莎·雀斯一同深入中美洲丛林，探索险恶流域、寺庙遗址与石灰岩洞窟，寻找失落的传奇古文明城市，解开400年前西班牙探险队血腥大屠杀黑暗面之谜，踏入那传说中的"黄金深渊"。

《真·三国无双NEXT》

12月

本作是人气动作游戏《真·三国无双》系列最新作，游戏继承了系列作一骑当千的爽快手感，活用PSV多点触控与6轴传感器功能来提供直觉的操作，同时运用连线功能来提供玩家间的交流互动，具备因应硬件特性而生的独特内容。本作游戏模式包括依循三国志故事来进行的"演义模式"，以称霸中国全土为目标与其他玩家竞争的"争霸模式"，最多4人合作挑战各种任务的"共斗模式"，以及运用摄影机或动态传感器来游玩各种小游戏的"游戏模式"，其中争霸模式与共斗模式可透过连线功能多人同乐。另外游戏收录包括在《真·三国无双6》人气投票中获得冠军的王元姬，以及《真·三国无双6 猛将传》新登场的郭嘉、王异与庞德在内，总计达65名登场武将可供选择。

《大蛇无双2》

12月

本作是融合了《真·三国无双》系列与《战国无双》系列题材的《大蛇无双》最新作，收录来自两大无双系列角色以及中日神话传奇角色，游戏总计超过了120名登场武将，延续3人1组的团队战斗系统，并加入了"真·合体技"与"换手连续技"等全新招式。《大蛇无双》系列一直作为无双的一个分支不断的进行着创新，在这游戏中我们可以看到天南海北的武将，可以说是群魔乱舞，这也正是本系列的一贯风格，这次的新作不仅在人数上空前绝后，而且游戏手感也很出色，今年可以说是无双的丰收年，众多无双作品难免使得玩家有些审美疲劳，不过本作绝对不能错过！

至此这次的2011年大作回顾就告一段落了，让我们一起期待明年可以有更多更好的游戏作品与我们见面吧！大家明年再见！



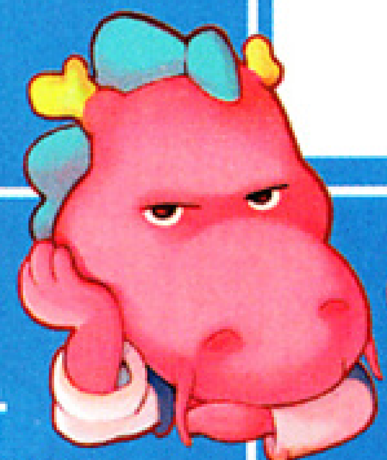


电子游戏软件 GAME SOFTWARE

封面图：《最终幻想XIII-2》

2012年 1月下

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS

GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

SPECIAL 特别策划 EDITTED

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
杨　旭
王　丰
连　毅
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
特约画师：汤　米
美术指导：一　辉
美术总监：罗天泽
美术编辑：孙　建

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News

VOL 315

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



根据日本电玩通周刊（FAMITSU）出版公司enterbrain统计，索尼电脑娱乐（SCE）于12月17日推出的新一代掌机PS Vita，推出首周的推测销售台数为32万1407台。因统计当周期间仅剩下周六和周日，因此实际计入的销售时间仅包含12月17、18日共2日。

EVENT 日本专讯

次世代掌机PlayStation Vita 日本首发现场报道

本刊讯　由索尼电脑娱乐（SCE）研发，承接PlayStation Portable（PSP）的次世代掌机PlayStation Vita（PS Vita），已于12月17日在日本全球首发。SCE于东京涩谷的TSUTAYA早上6:45举行了首卖仪式。SCE总裁兼集团执行长安德鲁·豪斯（Andrew House）与SCE主席平井一夫都亲自出席活动，与现场排队等候的玩家一同倒数，7:00正式宣布PS Vita开卖，同时将PS Vita亲自交给排队在第一名的玩家。1周后的12月23日，PS Vita将紧接着在香港与台湾开卖。到本刊截稿时，国内部分商家已经有少量日版PS Vita到货，但单机的价格均高达3000元以上。预计到12月23日以后，如果港版大量到货的话，应该可以逐渐恢复到正常价格。



东京涩谷TSUTAYA首发仪式的入口，除了排队等待购买新掌机的玩家外，还有很多架着长枪短炮的媒体。

◇PlayStation Vita东京首发仪式



里面的空间并不算大，涌入大批玩家与媒体后显得格外狭小，好在现场的秩序井然，还有很多人拍照留念。



安德鲁·豪斯与平井一夫的登台亮相，预示着PS Vita的发售已经进入倒计时阶段，现场的人们都很激动。



随着平井一夫倒数结束后，PS Vita正式在日本开卖。安德鲁怀里抱着的就是第一台即将被卖出的PS Vita。

日本地区PSV首发盛况空前，众多铁杆玩家不惜通宵排队，为的就是能在第一时间感受这台全新的掌上游戏主机！



安德鲁·豪斯把PS Vita交给排在第一名的玩家手里。不知道这位老兄为此到底提前排了多少天的队。



参与首发仪式的玩家们陆续拿到了心仪已久的PS Vita，排在后面的人们恐怕开始担心自己会买不到了。



平井一夫、安德鲁·豪斯和第一个买到PS Vita的玩家合影留念。貌似这位老兄还很腼腆，果然是宅男。



现场气氛一直很热烈，虽然排队的人很多，但等待的时间不算太长，SCE在B2也设有贩卖柜台。

◇日版PS Vita开箱图解

"PS Vita入手！开机使用评测！"



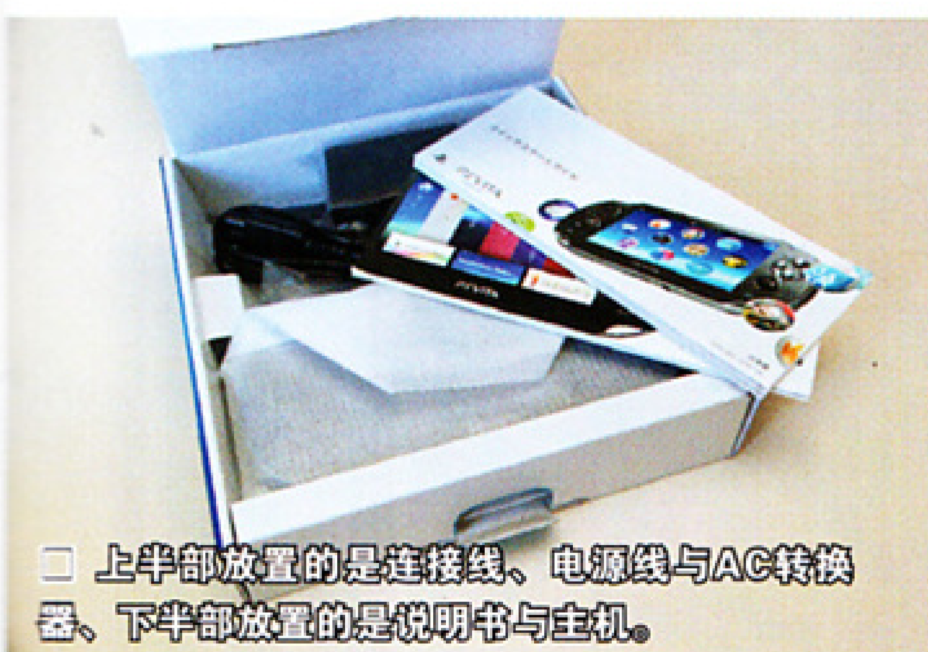
□ 现场购买PS Vita后会有一个手提袋，大小刚好能装下主机、配件和几款游戏。



□ PS Vita的包装盒与先前公布的一模一样，这是在香港和台湾即将推出的Wi-Fi版本。


□ 和很多电子产品的包装盒构造差不多，打开盒子之后，里面又分为上下两部分。

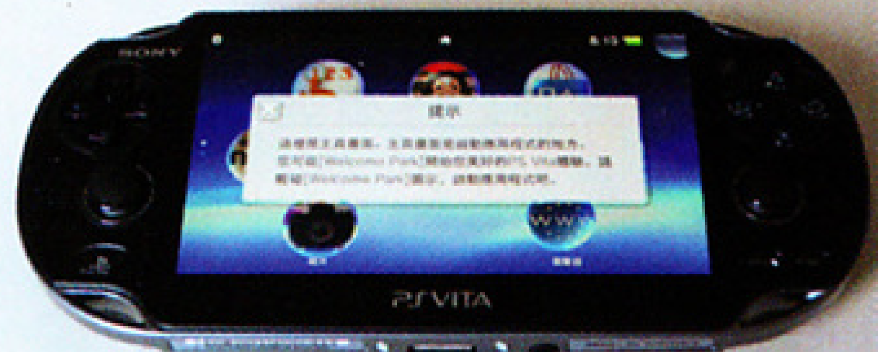

□ 这是连接线、电源线与AC转换器，普通充电需要把三个部分连接到一起才行。


□ 上半部放置的是连接线、电源线与AC转换器、下半部放置的是说明书与主机。


□ 这是同时购买的PS Vita专用记忆卡，是8GB容量的版本，体积比记忆棒略小。


□ AC转换器是5V 1500mA输出，将电源连接到PS Vita上充电时，PS 键会发光。


□ 开机后一开始会进行一连串的初始设定，最初要设定系统语言，包括简体中文。


□ 开机设置中会有一连串的指引步骤，还会播映一段介绍影片，想得非常周到。


□ 这就是PS Vita的游戏包装盒，除了颜色外，很像是小一号的PS3游戏包装盒。



□ PSV的游戏卡很小，比3DS的还小，但容量更高，可见集成化和成本都不低。

◆PS Vita与PSP直观对比


□ PS Vita与PSP-3000造型尺寸比较（PSP为《怪物猎人 携带版 3rd》限定机型）


□ 显示同一张PSV系统接面图的模样，PSV的OLED屏幕较PSP的LCD屏幕更加鲜艳。

◆PS Vita实机外观图解


PSV的造型大家已经不陌生了，实际拿到后感觉比PSP大了一号，重量略增。


从侧面看可以发现摇杆的确高了不少，但实际操作起来并没有觉得很不舒服。


从后面看可以看到遍布三角方块等花纹的触摸板，左右两边的椭圆是橡胶材质。


主机上方有两个隐藏在保护盖下的扩充插槽和卡带插槽，以及音量调节与电源键。


主机下方有充电与USB连接用的多功能端口、3.5mm耳机端口与记忆卡插槽。


隐藏于保护盖下的PSV专用记忆卡插槽，采用弹出式设计，记忆卡的尺寸非常小。


主机正面左侧配置有十字键与左模拟摇杆，最下方是呼叫系统功能用的PS键。


很多玩家关心X键与右模拟摇杆互相干扰的问题，其实经过验证不会影响操作。

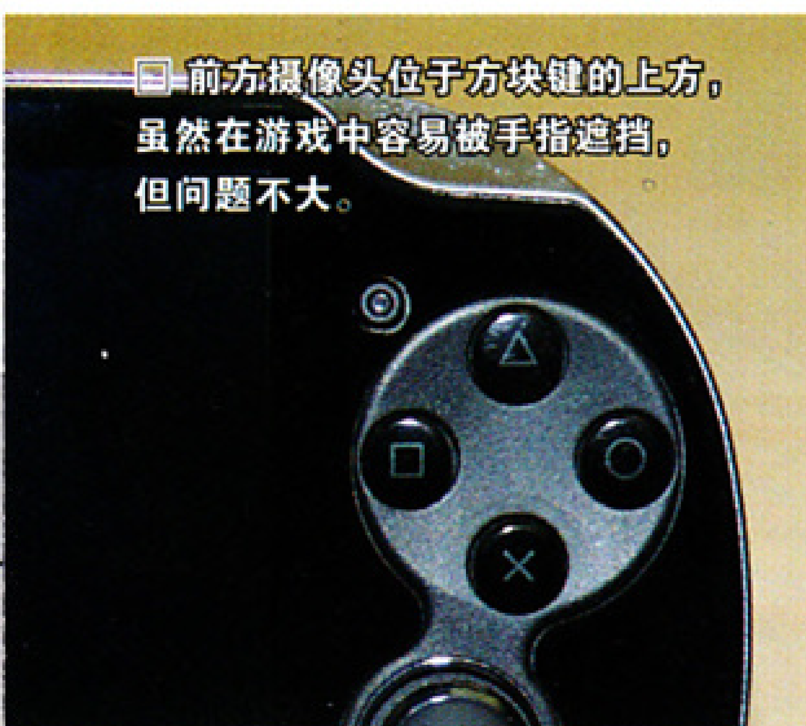
拿着PSV游玩的时候感觉虽然比PSP的尺寸大一号，但重量其实比PSP-1000型还要更轻一些，手感也很不错。


这次采用的是倾斜式的模拟摇杆，手感比PSP的滑动式模拟滑垫更好、更灵敏。




三角方块等功能键的尺寸较PSP缩小了一些，摇杆下方的是选择键与开始键。

十字键这次连成一体，四个方向不再被分隔开来，手感比PSP的十字键平坦一些。


前方摄像头位于方块键的上方，虽然在游戏中容易被手指遮挡，但问题不大。


PS Vita专用记忆卡一旦设定后就会绑定主机与账号，安装到别台上必须进行转移。

◆PS Vita拍照测试图解

测试拍照功能，使用背面的摄像头，可触碰屏幕快门键或是按R钮来拍照。




这是改用前面的摄像头，前后摄像头规格基本上是相同的，分辨率都不高。


这是改用前面的摄像头，前后摄像头规格基本上是相同的，分辨率都不高。



可以过内容管理功能把截图相片传到PC当中，不过PC端必须安装专属的应用程序。

◆PS Vita系统功能图解



❑ 以飘浮球体为主题的PS Vita系统界面，仅支持触摸操控不能使用按键操作。



❑ 解除待机或关闭执行中的软件是通过以手指“撕掉”页面为概念的操作方式。



❑ 这是设定选单中的声音和显示器项目，可供调整的项目比较丰富，十分个性化。



❑ 所有列表都有可以“拉长弹回”的效果，虽然很有趣，但不知有何实际意义。

“PS Vita使用系统功能图解！”



❑ PSV的系统语言一开始就提供简体中文和繁体中文的支持，其他语种也都存在。

❑ PSV内置中文输入功能，提供拼音、注音与仓颉3种输入法，内地玩家可用拼音。





❑ PS Vita提供了3种系统软件更新方式，日本开卖的当天就放出了1.50版更新。

❑ PSP / PS Vita保存数据与追加数据管理项目，两者的互动看来还是非常重要的。



❑ PS Vita还支持通过网络远程遥控PS3的遥控游玩功能，目前支持的游戏并不多。





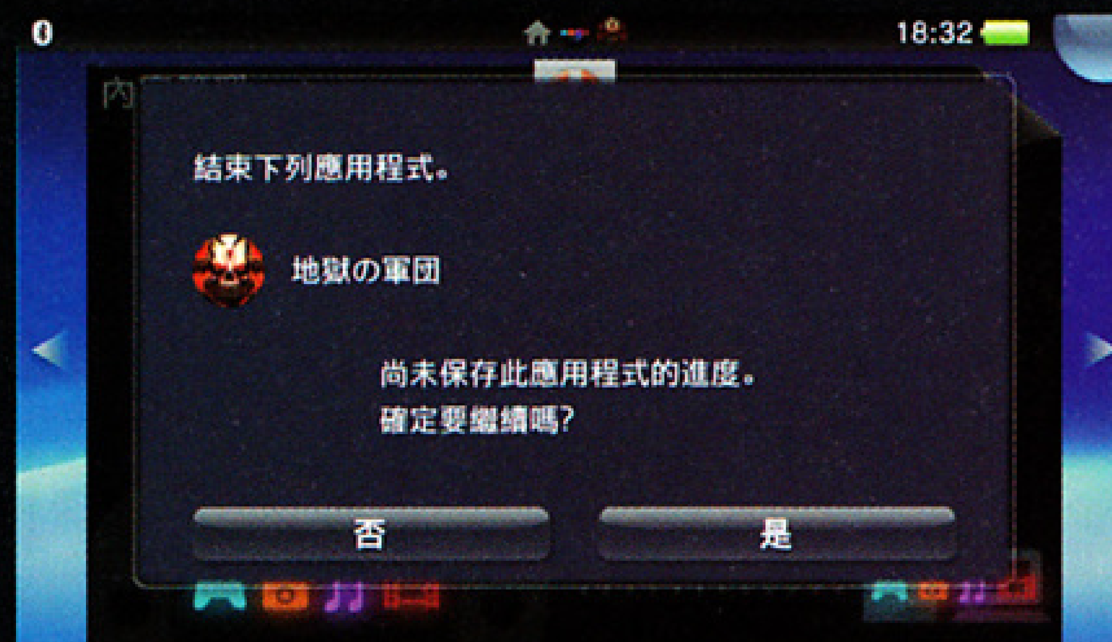
❑ 支持并继承了原来玩家们的PS Network好友名单，并增加新的PSV奖杯等级。



❑ 开启多个软件时，只要连按PS键2次就可以叫出执行中软件列表，非常方便。



❑ 游戏盒中的说明书虽然简略，但我们可以在游戏中点开自带的详细说明书。



❑ PSV具备多任务处理能力，但是一部分软件在执行前会要求关闭其他的软件。



❑ 点开其中1个软件后，可以靠左右翻页来切换执行中软件的内置详细说明页。



❑ 这是PS Vita专用的PlayStation Store页面，目前可供购买的项目还不是很多。



❑ PSV专用的PS Store中已经开始提供部分PSV游戏的正式版与试玩版游戏下载。



●统括索尼计算机娱乐（SCE）旗下所有游戏开发团队的索尼计算机娱乐全球工作室（SCEWWS）总裁吉田修平，日前配合PS Vita的首发宣传活动，特别接受游戏媒体访谈，畅谈PS Vita功能特色与设计概念。

●PS Vita已于上周六的12月17日在日本发售，为了配合这次的首发宣传，SCE特别邀请 包括台湾、韩国与欧洲各国媒体前往位于日本东京品川的SCE总部访问，同时安排SCEWWS总裁吉田修平、SCE资深副总裁兼第2事业部长松元吉生与多款PS Vita游戏的制作人接受媒体访问。

SCE全球工作室总裁吉田修平畅谈PS Vita功能特色与设计理念

◇ 畅谈PS Vita三大功能特色

吉田修平首先介绍了PS Vita的特色，他表示PS Vita有许多功能，其中最重要的有3点。

第1点是「在掌机上呈现最高品质的游戏」，PS Vita配备5英寸OLED屏幕，能呈现4倍于PSP分辨率的960×544像素的细致画面，具备便携设备中数一数二的处理能力，还配备有双模拟摇杆，能满足包括第一人称射击等各式游戏的需求，呈现近似PS3的画面与操作感。

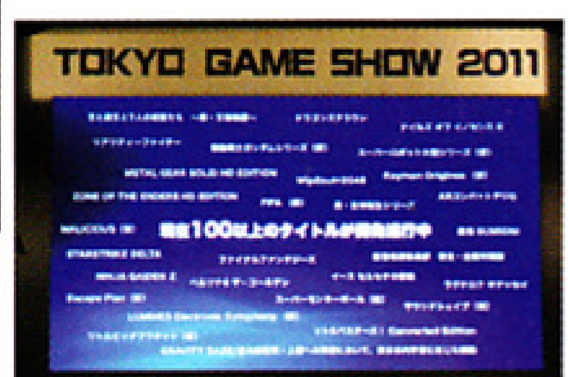
第2点是「以新的操作方式提供前所未有的游戏体验」，像是以往仅止于概念而没有实际产品的「双面触控」功能提供的独特操作方式，由Sony研发的「SmartAR」技术则是可以通过摄影机将周围的实际景物与游戏的虚拟世界结合在一起，譬如把桌面当成战场展开激烈战斗等。

第3点是「易于操作的社群功能」，虽然现在结合社群功能的智能型手机与Facebook游戏相当流行，不过只有PS Vita能通过「LiveArea」联机分享空间与「near」定位交流系统真正将玩家连接在一起。这部分SCE花费了极大的心血来设计，以求营造一个轻松互动的社群环境。





□ 利用云存储的联动



□ 豪华的软件开发阵容

◇ 集思广益 取舍硬件功能 通力合作提供便利开发环境



在被问到PS Vita花费了多长时间开发时，吉田修平表示，早在2004年底PSP推出后，SCE就开始研究下一代掌机的可能性。真正展开研发项目则是在2008年春季的时候。研发团队通过集思广益的方式来确定主机的要求方向，花费3年半左右的时间齐心协力终于完成。

在PS Vita开发期间，不只是硬件研发团队独自埋头苦干，同时还邀请SCEWWS旗下游戏开发团队参与，由软件开发人员的角度来提出对新主机的需求与建议，让硬件研发团队得以筛选留下对游戏开发最必要的功能。虽说这部分的取舍令人相当苦恼，不过最后终于达成共识。

另外，由于先前PS3推出时因为硬件处理架构独特加上软件开发环境不友善，导致许多游戏开发厂商纷纷反应PS3游戏开发困难的意见。因此这次PS Vita在主机研发阶段就相当注重软件开发工具包（SDK）的研发。SCEWWS不但提供硬件研发团队许多建议，也实际参与软件开发工具的开发，以第一线游戏开发的经验来规划便利的开发工具，提供给所有第三方使用。

在PS Vita研发的不同阶段，SCE陆续提供不同版本的开发机给厂商，最初的原型开发机不是现在看到的模样，甚至连屏幕也没有，只是台可以连接外接屏幕的金属盒子，让厂商先行了解主机架构与进行早期开发。造型真正定案的开发机一直要等到今年1月底的NGP发布会前才问世，很多游戏开发厂商当时才初次见识到PS Vita的真实模样，觉得相当惊奇。

对于PS Vita能随主机首发同步推出多达26款游戏，吉田修平表示，他只能掌握SCE公司内部的开发状况，并不清楚第三方的开发状况，因此在TGS发表会中知道会有超过20款游戏同步首发时，自己也感到很不可思议，算是证明了SCE在PS Vita软件开发环境上努力的成果。

◇ 研究时下玩家习惯结合游戏与社群乐趣



当被问到PS Vita整合了LiveArea、near与群组讯息等等社群功能后，是否会压缩到玩家游玩游戏的时间时，吉田修平表示，PS Vita的社群功能在设计时都曾研究过，以符合时下玩家的使用习惯。现在很多玩家都喜欢边玩游戏边通过社群网络分享进度，因此PS Vita将社群功能整合到系统功能中，玩家在玩游戏途中可以把画面撷取下来，通过社群网络与其他玩家分享。

对于2009年发表、但最后没有正式推出的PSP在线社群服务《ROOM》，吉田修平表示，当初《ROOM》有实际进行封闭测试，在这个与真实时间同步的社群服务中，玩家可以创造与装扮自己的虚拟分身，在个人专属的房间内打造充满自我风格的生活空间，通过内建的社交网络服务功能邀请朋友来自己房间作客，还可以分享照片与日记等个人资料，架构已经很完整。

但是因为PSP在2004年底推出时PlayStation



Network服务尚未展开，很多PSP玩家根本没有PSN账号，PSP的网络使用率一直无法提升，因此SCE最后决定取消《ROOM》的营运。

不过这次PS Vita的状况完全不同，首先PS Vita推出时PSN已经运行多年，PS Vita可说是直接继承PS3与PSP多年累积的网络特性，而且PS Vita绝大多数系统功能都要求玩家必须连上网络创建PSN账号才能完整使用，基本上是预设所有玩家都要连上网络这样的方向来设计的。

◇ 以统一规格确保内容呈现优势

当被问到面对硬件规格快速进步的智能型手机与平板计算机时，总有一天会被超越的PS Vita要如何确保独自优势时，吉田修平表示，这个问题是「专用机vs.泛用机」的老问题。就好比家用型游乐器的PS3或Xbox360对上PC，一开始这些平台的规格会从同一起跑点出发，但是随着时间经过，PC的规格会持续翻新提升，而游乐器的规格是不变的，因此就会开始逐渐落后。

但PC并不因此而出现许多精彩的大作游戏，因为不同用户的PC规格相异点太多，从处理效能、内存容量、绘图效能、屏幕分辨率到操作系统都可能不同。虽然可以针对规格最好效能最强的PC来制作游戏，但是这样能玩到的玩家势必很少，难以支撑大作游戏的开发。

而且PC的规格歧异代表玩家难以确保游戏的执行效果，可能要通过软件更新或是硬件升级才有办法满足游戏需求，变量相当多。但游戏机则没有这种问题，不论是初代机种或是末代机种都是遵循相同的规格标准，游戏在任何机种上执行的效果都一样，没有执行效果优劣的问题。

因为这样的背景因素，因此智能型手机或平板计算机的游戏只能针对“最普及”的机种来制作，但PS Vita的游戏可以毫无顾忌地完全发挥PS Vita顶尖规格的机能，得以确保独自的优势。

◇ 通过多样化内容引导轻度玩家进入

对于日益扩大的轻度玩家（Light User）市场，吉田修平则是提出自己的见解。他表示“游戏”的价值对轻度玩家来说并不是那么高，因此轻度玩家无聊想玩游戏时多半会从手边拥有的现成装置找起，像是智能手机或PC上的免费游戏。但是随着游玩过程，轻度玩家可能会逐渐发觉到游戏的价值所在，于是会开始愿意花钱购买游戏，开始进入核心玩家（Core User）的领域。

吉田修平表示，如果PS Vita能依循此模式将轻度玩家纳入的话是最好的，因此在PS Vita上也导入了《网页三国志NEXT（ブラウザ三国志NEXT）》之类的免费游戏，如果轻度玩家知道PS Vita上也能玩到那些在智能手机或平板电脑上有的免费游戏，或许就会被吸引过来。

◇ 针对不同层次玩家的需求规划3G与Wi-Fi双版本

对于这次PS Vita区分为3G/Wi-Fi版与Wi-Fi版的原因，吉田修平表示，当初在规划PS Vita硬件时，曾设想过许多不同版本，那时就有想到如果能搭载3G联机功能的话，就可以随时随地连上网络，相当方便。但是3G联机需要收取额外的费用，例如智能型手机每个月都要花不少钱在3G联机上。在考虑过不同层次使用者的需求与负担后，于是决定规划推出不同版本。

3G/Wi-Fi版与Wi-Fi版两者的差别只在3G联机与GPS定位，其余功能都是一样的，Wi-Fi版也可以通过Wi-Fi基站来进行定位。手头较紧或是没有随时随地联机需求的玩家，可以购买较廉价实惠的Wi-Fi版，而手头宽裕不计较付出额外3G连接费用的玩家，就可以购买3G版。

3G联机的费率取决于各地的网络营运商，在日本SCE是与NTT DoCoMo合作提供专属资费方案，对SCE来说重点在于必须提供不用繁复申请手续的预付卡方案，让玩家一拿到就能使用。

◇ UMD Passport补偿方案暂无计划于亚洲实施

关于目前在日本实施、针对已购入UMD版游戏的既有PSP玩家的「UMD Passport」方案是否会在亚洲实施一事，则是由一旁陪同的SCE Asia人员代为回答。他表示UMD Passport目前没有计划在亚洲实施，方才提到的3G联机合作方案则可望在近日内正式发表，敬请期待。

◇ 积极思考导引亚洲游戏创作潜力

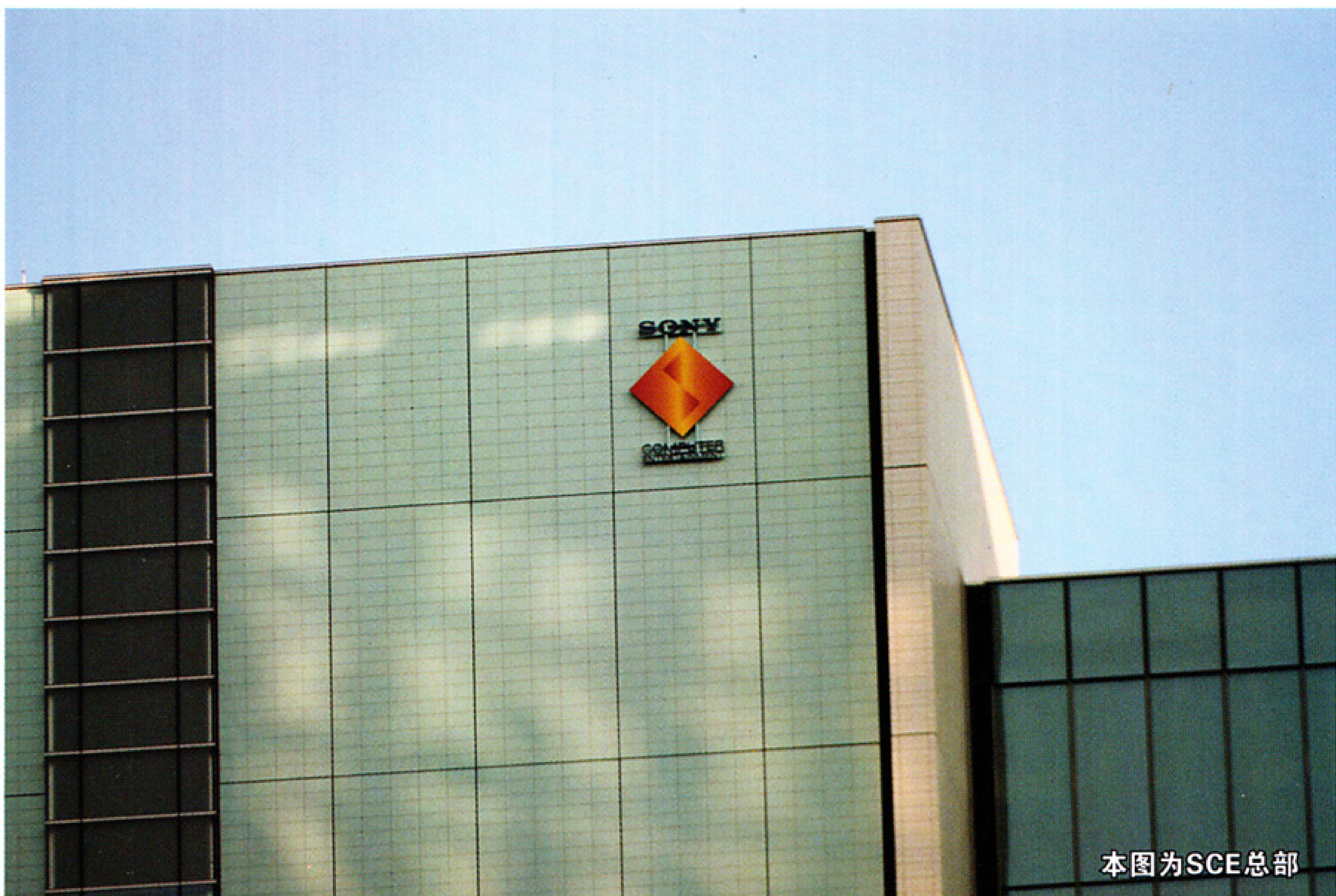
当被问到以SCEWWS总裁身份是如何看待亚洲市场时，吉田修平表示，SCE目前在亚洲并没有设置工作室，不过他还是能感受到亚洲在游戏制作上的潜力，例如Ubisoft在上海设有研发工作室，韩国也有非常多优秀的PC在线游戏开发商。他会积极思考如何吸引这些创作者投身PS平台游戏的开发，例如依循台湾的模式设置育成中心等。无论如何希望能让各地的玩家玩到自己国家的创作者所制作、代表自己文化的游戏。SCE Asia将提供建议、分享技术并给予协助。



◇ 凝聚SCE软硬件研发团队心血结晶 期盼玩家乐在其中

最后，吉田修平向所有期待PS Vita推出的玩家表示，PS Vita是SCE软硬件研发团队的自信之作，希望大家都能尽情地游玩！





本图为SCE总部

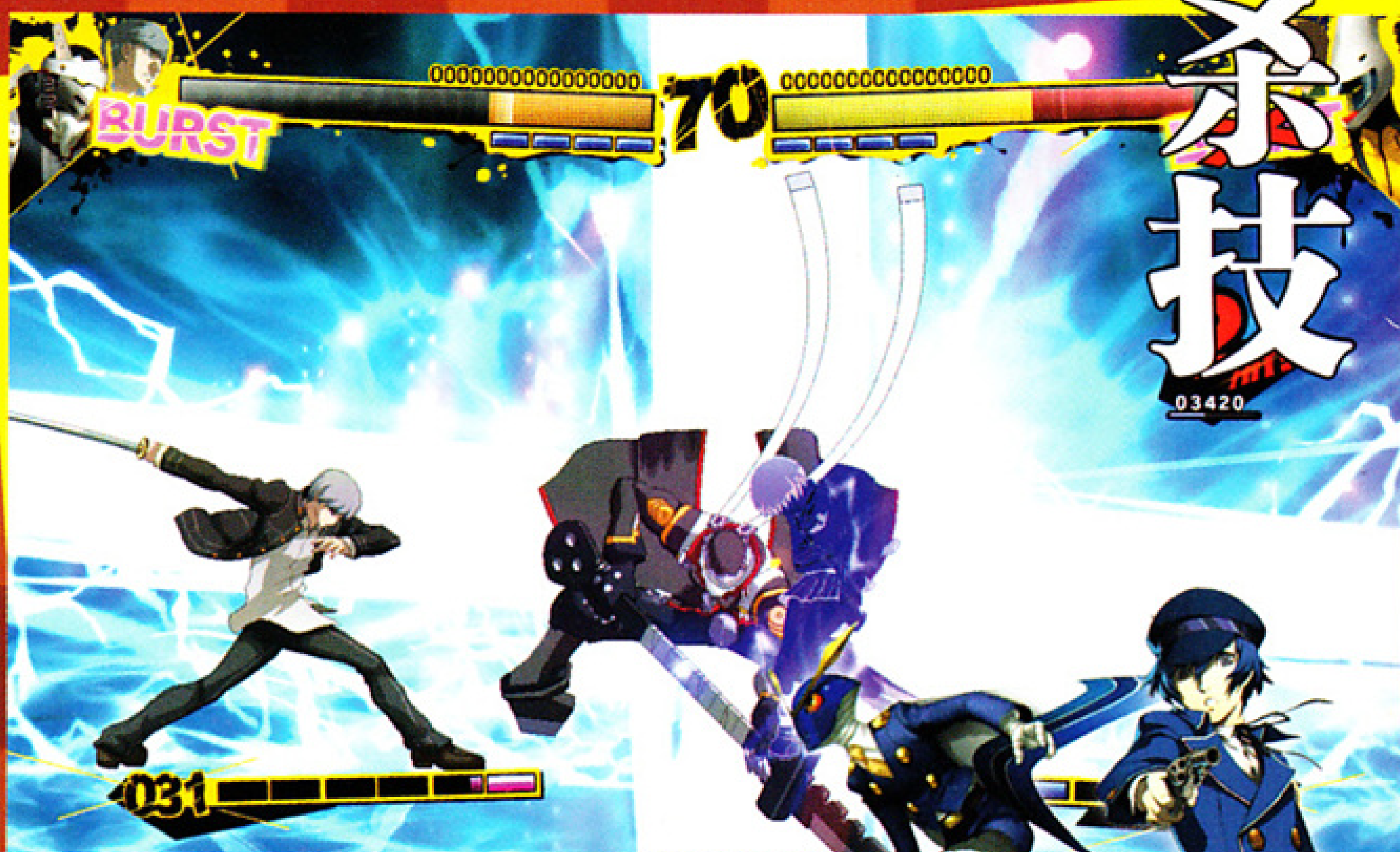
P4U Persona 4 The ULTIMATE in MAYONAKA ARENA

PS3 / X360	本刊译名：女神异闻录4 终极深夜斗技场		2012年夏预定	
	动作格斗	ATLUS	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1~2人	720P	审查预定

预定2012年夏季推出的2D格斗游戏《女神异闻录4 终极深夜斗技场》，新公开了登场角色的超必杀技以及觉醒必杀技、和一部分战斗舞台的介绍。本作为2008年推出的PS2角色扮演游戏《女神异闻录 4》的衍生作品，故事背景是4代结局之后2个月所发生的事件。在本作中必杀技分为两大系统，分别为：消费SP气条使用的超必杀技、以及HP在一定值以下成为觉醒状态时可以发动的觉醒超必杀技。本次官方放出了本作10名角色的必杀技名称以及发动画面。

大魄力必杀技





人气天城雪子



↑天城雪子的超必杀技：亚基达音。往前方射出巨大火球，并可以集气发射，攻击范围比较广，威力方面不是非常强大。

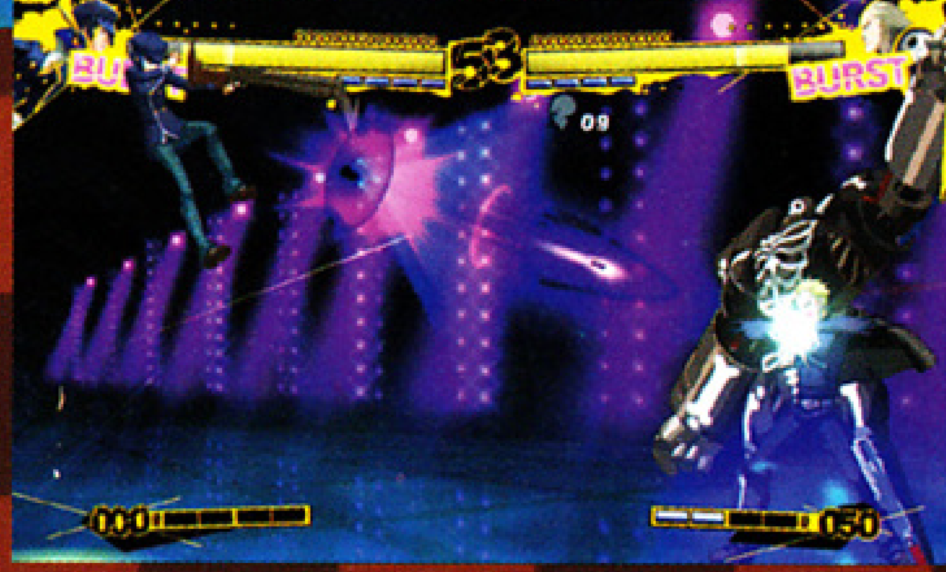


↑天城雪子的觉醒必杀技：玛哈拉基达音。可以发出广范围的强力火柱，对于敌我双方的站位距离掌控有一定的要求。

高中生侦探白钟直斗

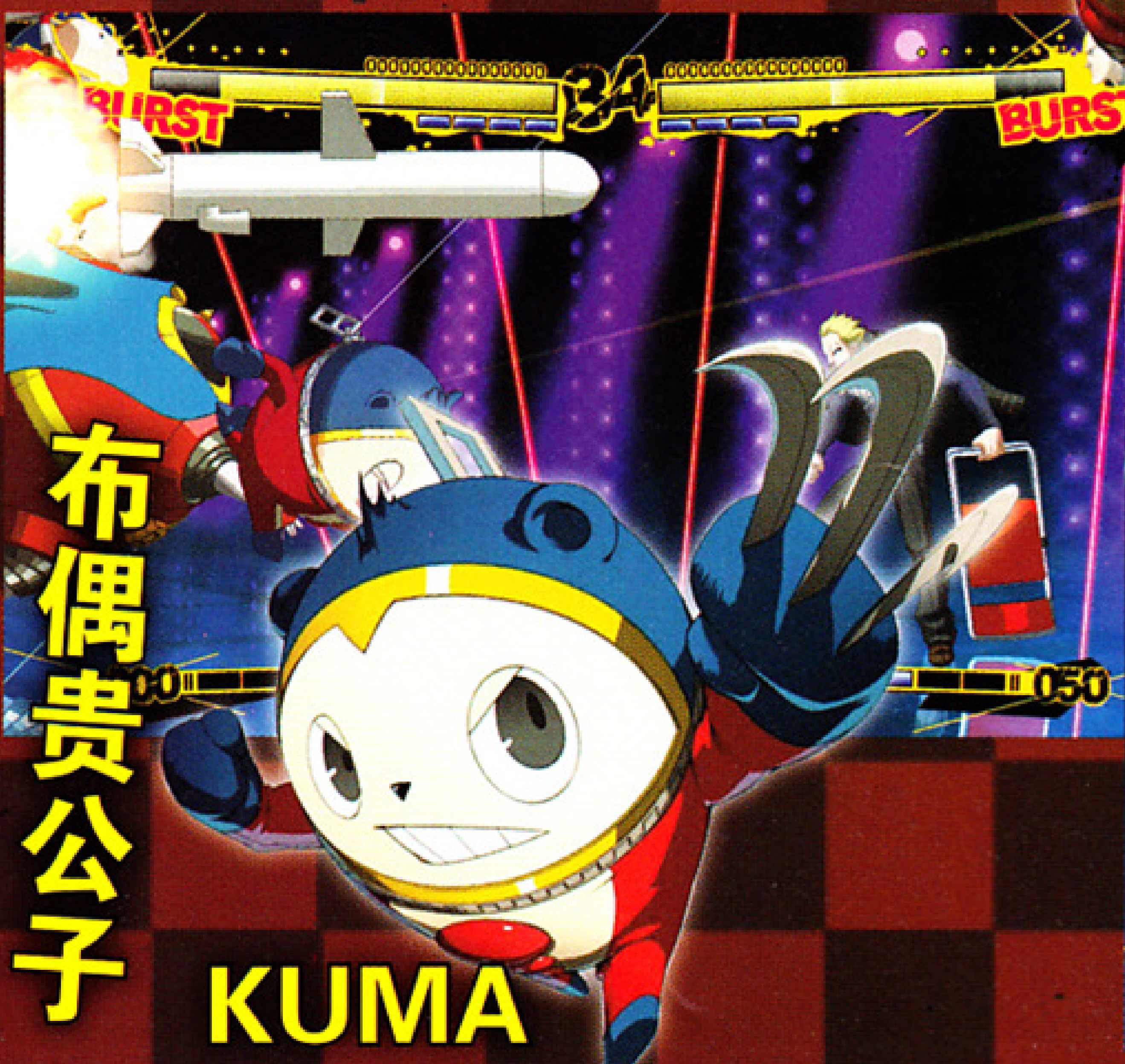


持枪拦截

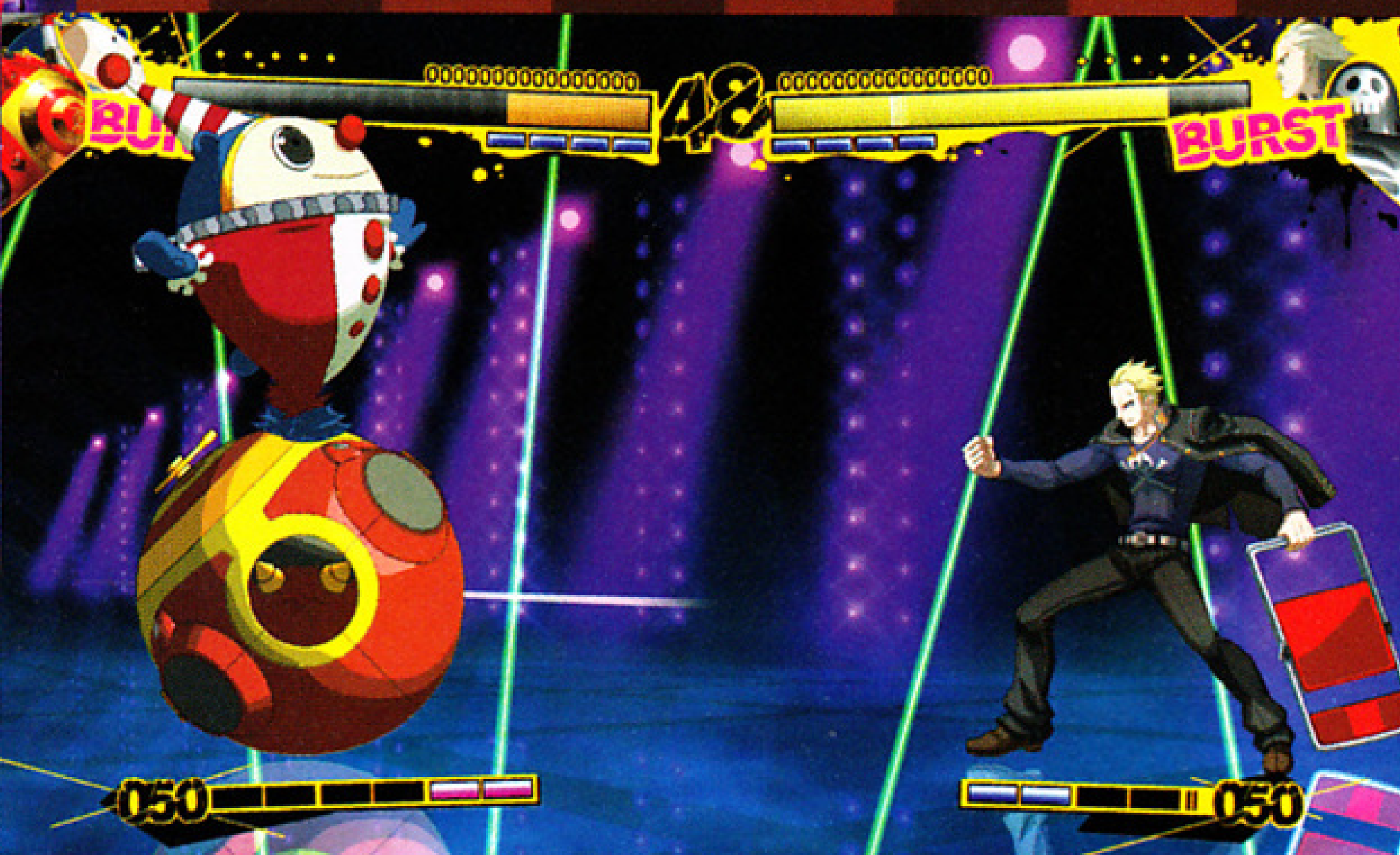


↑→白钟直斗的超必杀技是慕德翁。满足条件时可令对手即死。觉醒必杀技是持枪拦截，即远距离射击。

布偶贵公子 KUMA



熊田大马戏团



←小熊的超必杀技是巡弋飞弹，向对手投出巨大飞弹，任意时机输入指令可使其爆炸。其觉醒必杀技是熊田大马戏团，会有奇怪的巨大物体横切画面，并且不能防御。

校园内心世界舞台





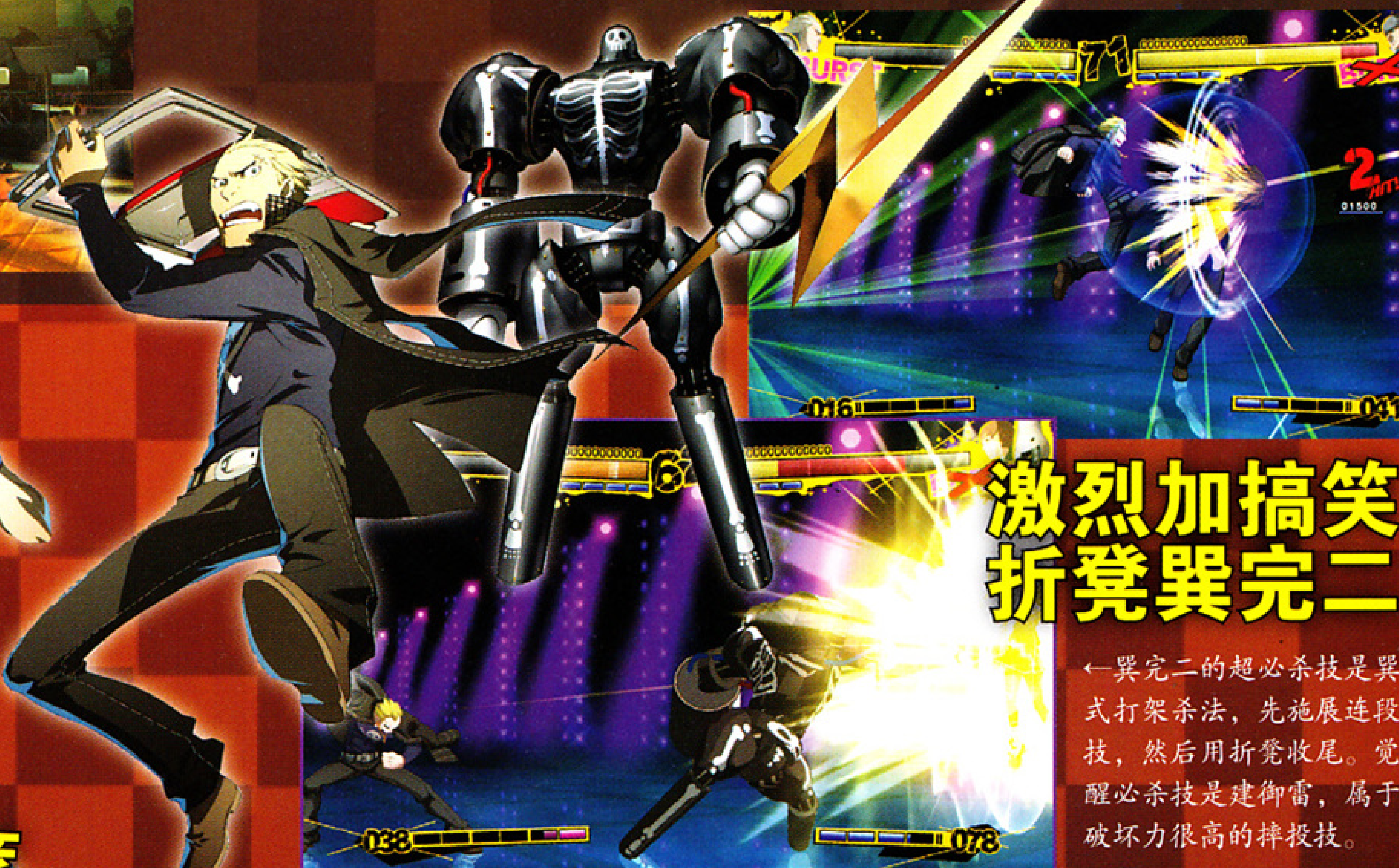




部分对战场景公开

由于本作是《女神异闻录4》的衍生作品，所以游戏中会包含很多4代的场景，除了众多看起来感到眼熟的学校场景之外，还有以每个角色内心心境为对象构成的内心世界作为本作格斗舞台。另外，本作的舞台比较大，以上图片仅为该场景的一部分，例如左边的音乐教室，其右侧还有很多乐队伴奏席。这些场景的绘制都非常精细，对气氛的烘托也十分到位。





激烈加搞笑 折凳巽完二

←巽完二的超必杀技是巽式打架杀法，先施展连段技，然后用折凳收尾。觉醒必杀技是建御雷，属于破坏力很高的摔投技。

真田明彦



龙卷上勾



冰美人桐条美鹤

桐条美鹤的超必杀技是布夫达音，阿特蜜西亚施展无法防御的对空攻击，效果是冰冻对手。其觉醒必杀技是玛哈布夫达音，即发出广范围的大量冰柱攻击，令对手很难躲避。





迅猛威烈 霸气外露

←真田明彦的超必杀技是龙卷上钩拳，能使出强烈的上钩拳把对手打飞。觉醒必杀技是玛哈吉欧达音，即发出广范围的电击。



无限可能性之兽



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：机动战士高达UC		2012年预定	
	机器人动作	NBGI	价格未定	日版
	蓝光	1人	分辨率未定	审查预定

本作是以正在连载发售中的OVA动画《机动战士高达UC（独角兽）》为题材的一部完全新作动作游戏，是《机动战士高达UC（独角兽）》作为单独作品推出的第一款游戏。剧情上本作将收录动画1~3卷的内容，并追加诸多原创剧情以另一个角度讲述了那场战争背后的故事。最大限度还原原作华丽机设的同时，本作中首次出现的原创机体也有登场。并且将会对原作中没有提及的U.C.0094新安洲强夺事件加以补完，当然貌似是作为下载追加DLC的形式。

广阔的宇宙场景完全写实体验



←原作中的各种场景将在本作游戏中完全3D重现，给人以完全不同的体验。

华丽的光影效果



→宇宙战斗的华丽光影效果也得到最大限度的展现，无论爆炸还是BEAM光束的表现都令人眼前一亮。

原作机体全出击 战到宇宙尽头



←原作中的场场经典战斗都将在游戏中得以重演，驾驶不同势力的机体驰骋于无限可能性的战场上吧。

光剑一刀两断



←原作中两军最新型机体的尖峰对决。MSN-001A1德尔塔普拉斯与AMX-009德来森的较量，似乎是联邦可变形机体更胜一筹。

狙击一击必杀



→面对RGM-89S杰刚机群的来袭。AMS-129吉拉祖鲁安洁罗专用机靠着高火力的远距离狙击将对方完全压制。

多彩下载要素 扩展无极限



←通过下载可以使用动画中未曾登场的机体，以及体验全新的原创剧本，对看过动画的玩家也充满魅力。

赤色彗星再临



→发舰时、战斗中、战斗结束后编成小队中的成员都会进行对话，根据不同的组合也会有特殊的会话出现哦。让我好好见识一下联邦新MS的实力吧。

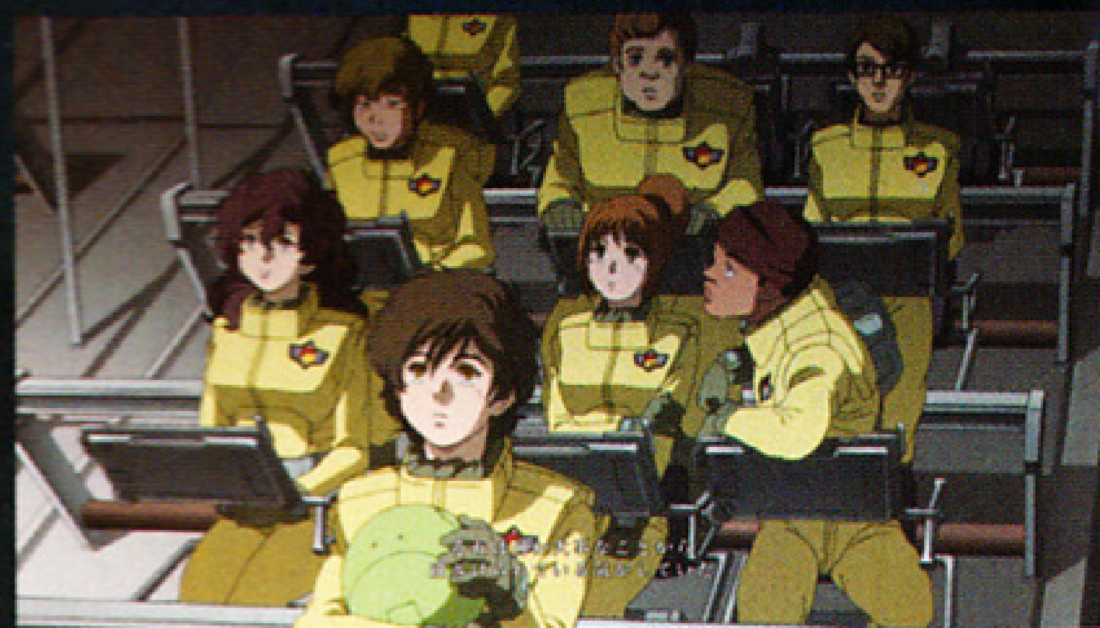


高达德尔塔改

搭载可以获得Newtype力量系统的试作型可变机。作为德尔塔的幻影，带着全新的意义与使命登场。



↑巴纳吉与奥黛丽命运的相会，宇宙世纪的命运掌握在二人年轻的少年少女手中。



再现原作场景

←OVA中的部分场景将以动画完全展现，游戏战斗中等也会配以全程语音，用各位声优的魅力诠释战争的全貌。



→戴袖新吉翁残党的驾驶员玛丽达库鲁斯，身为强化人类的她的身世又蕴含着怎样的秘密。与巴纳吉之间产生的交集将带来怎样的结末？



新安洲斯坦因

被称为“赤色彗星再来”的伏卢福隆塔尔的专用机新安洲的最初始形态，超越人力掌握的试验机。有着联邦设计所特有的粗犷线条，与后来被改造的红色新安洲别有一番风味。



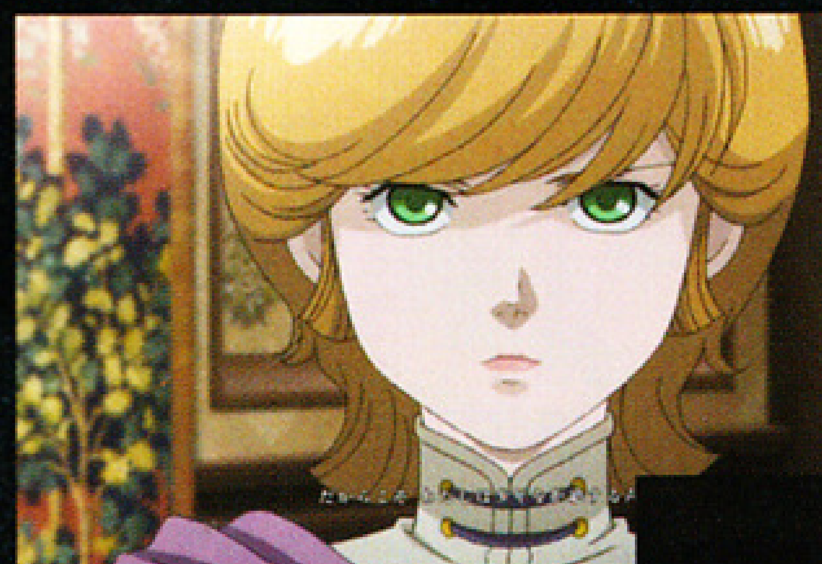
自定义部队个性编成

←自定义模式中玩家可以编成属于自己的最强MS部队，于原创的战场中纵横驰骋。



牛头人利迪少尉

→作为本作五位主角之一，联邦军驾驶员富二代利迪少尉将驾驶里谢尔、德尔塔普拉斯等专用机登场。这位小三的命运又将如何呢？



米涅瓦扎比公主

←身为吉翁最高领导人扎比一家的最后遗孤，面对战争与和平的选择，这位少女肩上的重担又有谁能来分担。



→根据战斗中完成任务的情况似乎剧情也会出现分歧，莫非本作中也会有原创的结局出现？又或者是只对战斗评价产生影响？



四片大青椒刹帝利

←玛丽达库鲁斯的初始机体，庞大的身躯靠着精神力骨架带来的强大性能，具备浮游炮以及胸前BEAM散射炮的强大火力。



德尔塔高达

本作初回特典版附带的下载码可得的机体，金色的幻之可变MS。作为百式的原型机，可以算是可变系MS机体的始祖了。怎奈由于种种原因没能完成投产。在本作作为客串闪亮登场。



↑独角兽高达毁灭模式，展现其无比强大的破坏力。





既然上了这船 死都不会分开

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：海贼无双			2012年3月1日
	动作	NBGI	8190日元	日版
	蓝光	1人	记忆卡容量未定	审查预定

割草无双系列最新力作已经吹散了迷雾，轮廓也日渐清晰。虽然目前仅公布了一段视频影像，官网并没有游戏角色、战斗系统等相关资料，不过从这段视频以及刚刚发售的《圣斗士星矢战记》，我们也可以初步推测出《海贼无双》登场角色的攻击技能以及战斗系统。下面请大家跟随小编的步伐，一起来对这款在明年上市的游戏做一个初期展望。因为所公布视频中只有路飞一位角色和很多敌方（海军）的杂兵，所以本期的新作内容比较单一，还请大家见谅。

目标伟大航路 黄金梅丽号



←不管前面是海军、是汹涌的浪涛还是险恶的困境，只要有索隆和香吉士，激情永不消退。

→从视频情报中可以看出，本作中的背景十分精细，应该是使用了原画加工后获得的效果，魅力夺人眼球。





←橡胶果实的威力都在路飞的橡皮风暴、橡皮枪等等招式中显现。霸气非比寻常。

→特写镜头在原画的辅助下显得更加栩栩如生，将PS3的强力机能一显无疑。





万军从中敌授首

←因为橡皮果实的原因，路飞的移动力也变得超级强悍。尤其是在多人大混战的时候尤其占有优势。

全新造型爱不释手



←在本作中有一些是摆脱原作动画束缚而设计的新（动作）造型，将路飞非常2的性格揉在其中，十分有趣。

→敌BOSS登场的气势非比寻常，外型上与“竹竿”路飞形成鲜明对比。



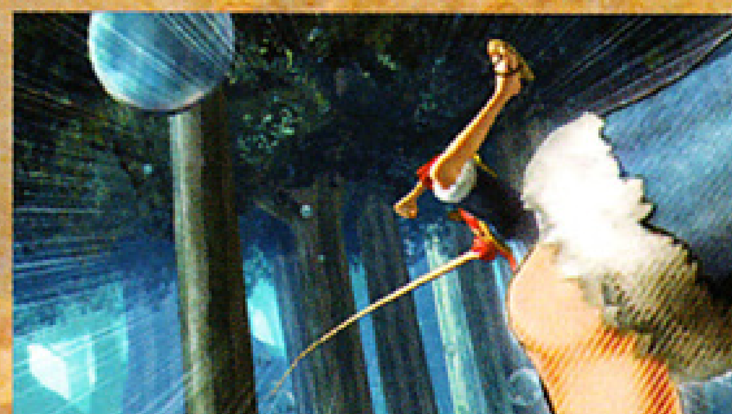


←即使是被海军众包围，也一副爱谁谁爱怎怎的欠揍表情。

活画面走你！彩色原画搞起



↑战斗场面中路飞的出拳，让人想起时下发售的《圣斗士星矢战记》中的天马。



↑强力一击的时候还会有特写镜头乱入，让玩家的心像小鹿一样。

橡皮小子路飞

目前公布的视频情报中，唯一一个公开动作的主角——路飞。路飞海贼团的核心，虽然傻傻的，但是却有着惊人的凝聚力。已公布路飞的几种攻击姿态以及声音。



宝石系统介入颠覆传统格斗

PS3 / X360	本刊译名：街霸X铁拳		2012年3月8日
格斗对战	CAPCOM	6990日元	未定
蓝光/DVD	1——4人	分辨率未定	12岁以上

众多格斗玩家翘首企盼的《街霸X铁拳》目前放出了最新情报。这次将为大家解读一下本作全新系统要素之一的宝石系统，其中包括回复HP的生命宝石和回复宝石，减少能量槽消耗的熟练宝石，减少受打击时HP的对抗宝石，增加能量槽的猛攻宝石，而战斗系的宝石又分增加攻击力的豪力、增加防御力的铁壁和增加速度的神速宝石三种。作为扩充格斗游戏战略思维的宝石系统，使用起来也很方便只要插入宝石，然后达成条件后就可以触发效果了。

宝石延长寿命造福全人类



←安插了生命宝石或回复宝石之后，玩家控制的角色HP不仅会比通常高，而且还能够自动回复。

战斗系宝石系统



←一提到战斗系玩家最先想到的就是攻击力，红色的豪力宝石就是提升攻击力的，对敌人的打击伤害大大提高。

→黄色铁壁宝石则可以提升防御力，战场中最重要的就是如何生存下来。



←绿色神速宝石可以提高角色的速度，对速度速度流来说，简直是如虎添翼。



宝石一颗永流传

→每个角色其实都有自身的优势，根据他们各自的特点安插宝石通常会得到出其不意的效果。



←对战前，玩家可以根据自己角色的情况选择安插什么样的宝石。



→本作为新手玩家贴心准备了简单指令宝石和超简单指令宝石，将输入繁琐的必杀技简单化，但与高手间的差距绝不是简单化能解决的。

辅助宝石撤大条

→除了之上介绍的战斗系宝石以外，还有为新手玩家准备的几种宝石如自动防御和自动摔投。

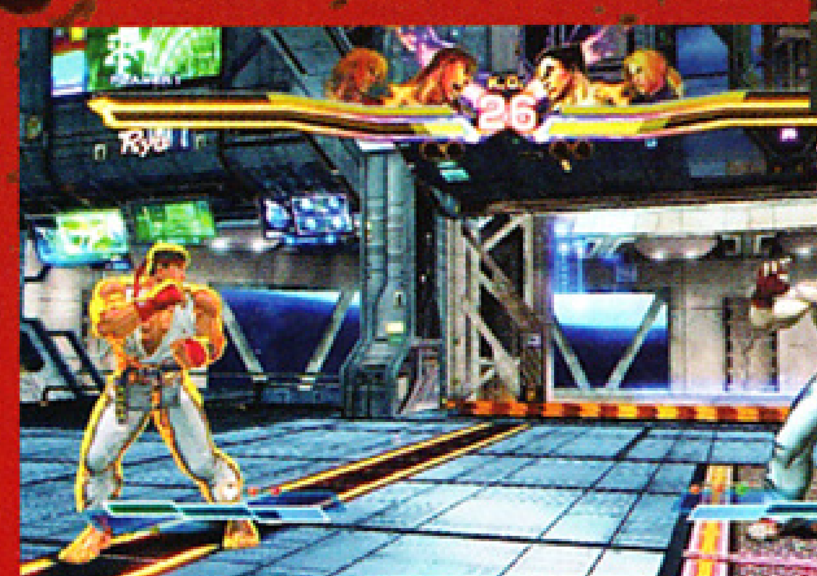




←自动防御宝石无疑对新手玩家中时机掌握不好的部分人是一剂强心针，虽然不用考虑对方的站位和距离了，但是触发也需要条件。

→自动摔投宝石，如果装备在街霸中桑吉尔夫这类近身达人的身上，想必即使是高手玩家也会相当头疼了吧。





←总之，宝石系统作为这次本作的亮点，实在是为格斗游戏做出了一个新的尝试，值得肯定。

→8300日元的珍藏包，其中包括附加强化宝石（提升角色能力的下载码）的初回限定版游戏，两张游戏原声CD，一本44页的全彩人设欣赏手册。

游戏珍藏特典







PS3 / X360	本刊译名：死或生5		2012年预定	
	对战格斗	Tecmo Koei	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1-2人	720P	审查预定

今年东京电玩展前闪电发表的《死或生5》日前又放出了绫音与瞳的对打截图，这也是继先前的隼龙与疾风后，再次确认的参战的角色。熟悉此系列的玩家们或许能发觉出，《死或生5》中女性角色的外貌与先前有了较大的改编，不再像"充气娃娃"，而是往"无双"类作品的风格靠拢，这大概与两家公司合并有很大关系，不得不承认，新的外貌比原来要漂亮一些。另外，Tecmo Koei还宣布，明年的《忍者外传3》将附上《死或生5》的体验版序号当作特典。

期待全面进化



←本作与4代相比有着巨大的进化，尽管现在公布的消息还不多，但从画面上已经能感觉到了。



→《死或生》系列虽然是格斗游戏，但很多玩家的关注点并不在格斗上，这也表明该系列在格斗的乐趣等方面还有待完善，希望本作在格斗系统上也有所改进。



←体验版的PS3版本提供的角色为疾风与绫音；Xbox360版本则为隼龙和瞳，不过购入《忍者外传3》限定版的玩家将不受限制。

无双化的新面孔



→绫音是系列的人气角色，公开的画面中虽然穿着保守，但面孔更为秀丽。不知道大家能不能看出她和无双系列中的哪个角色长得最相像呢？



宣传画中的瞳看起来不漂亮，但这幅图中的她绝对惊艳！本作注定在视觉上会给玩家一个惊喜。

更加美艳的格斗大餐

NINJA GAIDEN 3

失去板垣伴信之后 忍龙何去何从？

PS3	本刊译名：忍者外传3		2012年3月22日	
X360	动作	KOEI TECMO	价格未定	日版
	蓝光/DVD	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定

超人气动作游戏《忍龙外传》最新作《忍龙外传3》终于确定了发售日期，本作会在2012年3月22日与玩家见面。这也是继板垣伴信离开TECMO之后忍龙的第一款正统续作，所有玩家都很关心这款游戏是否会延续之前出色的手感以及高超的难度，在之前游戏放出的几段宣传影像中我们可以看到这款游戏较之前有着很明显的变化，系列老玩家表示不能接受，而这次游戏又公开了多人线上对战系统，不知道这次尝试是否会得到玩家的认可呢？

坠落亦或新生 凤凰涅槃时



希望本作可以延续系列的优良口碑，涅槃重生！



血腥的砍杀在本作中不仅没有减少，反而变得更为夸张。



多人网战这是系列之前不曾有过的，之前只有双人网上合作任务。

隼龙见参！



临兵斗者 皆阵列在前



九字真言经常在日本忍者题材作品中出现，源自东晋葛洪的《抱朴子内篇·登涉》。

目前看来本作在线模式就是分组厮杀，当然也不排除有其他模式存在，如今网络化社会里纯单机游戏越来越少了。



线上游戏中是悄悄接近敌人之后进行暗杀，还是直接正面交锋拼个高下，你说了算！



玩家可以自定义自己的线上角色外貌，游戏中将会提供很多组合让玩家自行选择，般若面具这种东西肯定得有啊！



创造出专属自己的游戏角色就开始在线厮杀了，要知道对方也是精心设计的形象，遇到搞怪的类型可不要笑场啊！



自定义角色形象

这是本作在线部分新增的一项功能，这使得游戏更加多元化。



被诅咒的右手臂



从一开始的宣传片中我们就能看到隼龙右手臂有些异样。

谜底即将揭晓

究竟隼龙的右手臂受到了怎样的诅咒，在本作中他将会遇到什么全新的挑战，随着游戏的发售日越来越近，整个事件的真相也即将被揭开。



沉溺之夜，始幕。

Fate/EXTRA CCC

PS Portable PSP	本刊译名：Fate/新章CCC		2012年春预定
	角色扮演	MarvelousAQL	6279日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

型月经典《Fate》系列的衍生作品《Fate/新章》即将于明年春天推出续作《Fate/新章CCC》。本作的战场转到了月球里侧，以2032年的近未来为舞台描绘的电脑世界圣杯战争，另一种可能性的if物语即将再次展开。由于产生“新章”世界的灵子电脑发生了致命的故障令这个世界根本上发生了变异，于是展开了全新的故事。被篡改的圣杯战争，淫靡而妖艳的物语即将开幕。本作剧本与角色设计依然由TM社当家搭档奈须蘑菇和武内崇担当。

望月的爱之诗 少女的情念



←不知因何缘由身着婚纱的Saber，相信其一定隐藏着不为人知的深刻含义。

→由Saber的话语中可以知晓，本作的主人公处于丧失记忆的状态，究竟其原因为何，相信剧情会为我们揭晓。



←与樱对峙的婚纱巴。作为本作的关键人物，代替前作远坂凛的地位作为影子主角间桐樱，让我们期待她的表现。



→与前作同样本作的舞台依然是电脑世界。发生在这个扭曲世界的圣杯战争究竟会迎来怎样的终结呢？





←玩家的分身与间桐樱在学校玄关鞋柜前的遭遇，似乎二人是同学的关系，而樱的怨妇身份在本作似乎也丝毫未改变。



オトメイト × 株式会社ガスト

夢のコラボレーション!!

Atelier Elkrone ~Dear for Otomate~ エルクローネのアトリエ

女性向工房登场 各种配对大欢迎

PS Portable PSP	本刊译名：炼金术士艾可萝妮		发售日未定	
	角色扮演	Idea Factory	6090日元	未定
	UMD	1人	分辨率未定	审查预定

本作是由颇富经验的女性向游戏制作商OTOMATE联合几家实力公司共同推出的炼金术士系列最新作。游戏将围绕小女孩梅莉展开，将经营要素、恋爱要素融入其中。因为是系列作的原因，游戏中使用了很多老面孔，老玩家如果看到这一幕也许会心中一暖吧。而且由游佐浩二等声优担任角色的配音，令很多声控玩家大呼过瘾。本作的舞台和之前的炼金术士系列作都处于一个平行世界，不仅如此，还推出了很多原创角色，让系列老玩家欣喜异常。



←由前野智昭配音的拉鲁夫，是学院里比较年轻的炼金术士。放荡不羁，言行中个性十足。



→游戏中的约翰，号称最强的冒险者，由森川智之担任配音。眼神忧郁。



←游戏的剧情从继承祖母工房的梅莉处展开，玩家将扮演梅莉，穿插在数名性格、外貌各异的美男子中，对爱情和未来做出选择。





←虽然有很多系列作中的继承角色，本作中也有新创角色加入。丧失记忆的少年阿雷克赛伊由铃木裕斗担任配音。

约翰　艾尔哈尔特　拉鲁夫　修德芳　阿雷克赛伊　库雷门斯　波波特　梅莉艾拉

花样美男子集结

闯关族的家

本期主持：蔬菜汁

Welcome~~~~
不来一杯……Sorry!
不来一本吗？少年？

DR.SINCE 1994

17年历史醇厚芳香、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用、又快放寒假啦啦啦。

闯家征集来信：北京市东城区安外邮局75号邮箱《电子游戏软件》编辑部收

电子邮箱：DR@vgame.cn

闯家成员交友录

姓名：草皮狗
性别：男 年龄：18
QQ：823725006
地址：浙江绍兴鲁迅中学
自我介绍：一开口就是周杰伦的怪物猎人

姓名：黄龙
性别：男 年龄：15
QQ：1083575520
地址：广东河源紫金
自我介绍：爱和平爱电软爱除魔

姓名：陆强
性别：男 年龄：26
QQ：854075677
地址：安徽省安庆市
自我介绍：暂无

姓名：疯三月兔
性别：男 年龄：26
QQ：546401746
地址：内蒙古乌海
自我介绍：在下最近正在收集Panini NBARS系列，有10赛季新秀签名卡的联系我！

姓名：蒋学
性别：男 年龄：20+
QQ：1003220115
地址：江苏常州
自我介绍：暂无

姓名：朱思怡
性别：女 年龄：16
QQ：545144213
地址：浙江海宁
自我介绍：鬼畜、腹黑、吐槽族

姓名：姓名：磊哥
性别：男 年龄：26
QQ：39560488
地址：辽宁朝阳
自我介绍：真心交流玩家

姓名：波列斯拉夫斯基
性别：男 年龄：26
QQ：740296739
地址：北京市宣武区
自我介绍：大拿

眼力大考验





以上两张图片共有十处不同。考验你的时候到了！



信件相关情报：QQ留言

这次用了QQ传送的方式给闯家回函，菜叔编辑时应该方便多了吧...本来是想寄信的，无奈没时间去邮局...上上个星期就写好的实体信我攥到现在才有功夫用QQ传送内容啊！！！万恶的高三！！！以下是正文…………最近本人没去某基友（想写“朋友”的，不过“基友”这词比较流行..）家蹭X360。在我没去他家这段时间，这个不CJ的人在没有我这个基长（基友加长辈...我大他一个月...）监督下开尽各种有码和无码后，他萌生了一个念头——做游戏视频...说什么要把浣熊市行动和寂静岭暴雨做一做攻略流程，还说双人部分要我帮忙。不过这俩游戏发售的日子正是我人生中最蛋疼菊紧的一段时间，帮他基本不可能了...还有就是我一直教诲他要从良，脱离《XXXXX基术》的魔爪，不过他中毒太深，我对拯救我挚爱的基友这件事深感力不从心……在收到312电软后，本人立马就翻到了闯家专栏，看到回函卡讨论话题里望月命小喷油说铁拳虐了一个蜀黍，这让本人想起了和众基友在游戏室玩铁拳6的情景~~~到现在和他们说起这件事时，他们依然会不厌其烦的向我竖起中指并大声夸奖道：“你个变态！”记忆中某基友被本人连续25次击败...其实我没玩过...（怎么可能没玩过~不然怎么虐的这么爽~~~）某周日下午某时，本人无心学习，坐在电脑前发呆。某基友这时发来一个视频连接，是一个老奶奶玩COD8的视频。看后真心感慨老人家真牛X...有兴趣的搜搜看吧，相当有趣。最后的最后，再来一本的约定本人一定会坚持下去的！！！

——天津 心无杂念


艾德桑曼利：老奶奶很厉害，最后5秒强烈推荐……还有啊，说什么“这个游戏只是给娘们儿玩的”之类的……很伤我心啊喂！cod8中间各种卡关老奶奶你让我肿麽半！


猴子：人家老奶奶是二战老兵，咱这些叶公好龙的伪军迷不能比。大家还是为生活在一个和平的环境庆幸吧，虽然令人不满的地方很多。


蔬菜汁：老奶奶后来用真枪哔哔哔来着，觉得特别给劲~这次真的是方便了很多，心里暖暖的。


小沛：楼上大骡子鉴定完毕，不用白不用~以后不必这么体贴的发QQ过来。


赤银：老奶奶那个怎么看都是后期编辑过的游戏宣传视频吧。又不是脑后插管时代，就算她再怎么当过兵，手柄也不会用得跟手枪似的那么熟练的。


宇多田：那个老奶奶说的话的意思是自己参加过世界大战，还吐槽这种射击游戏太烂了。


莫邪：看到小沛的话心里涌起了一丝寒意，必须用上班时间玩怪物猎人的做法来回应他。



–河北读者望月命的绘画–



直到我钱包的肚脐眼中了一箭……

我一直就觉得人比人得扔的……上周和同学聊起3DS。同学强烈推荐我入手个psv，我说我是无耻D版党无压力，同学说不要啊我们要努力支持Z版，我说我现在买个G700连饭都吃不上了还买什么Z版，同学说你可以自己攒钱嘛，我说攒泥煤我妈看见我玩psp都牙痒痒，同学最后开牙说其实我这个不是我自己买的是我妈买ps3给我然后这个3DS是我妈同时附赠的。结局就是，我把我自己扔了……

马赛克世界是个好游戏。在满级之前，都是试玩= =！于是面对最后的九百万经验，我压力巨大。

说到Z版，其实吧，咳咳，我曾经也是Z版党来着，直到我钱包的肚脐眼中了一箭……=w=（ß好吧，这个女人不以为耻反以为荣，果然是下限被刷得负无穷了……）

再有个半年，又会有一帮小苦13们以为自己解放了呢。期末统测什么的和线性代数比起来算个圈圈叉叉啊~（仰头）



信件相关情报：QQ留言

今儿是六号，还有十七天港版PSV就要发售了，估摸着在叔儿的敷衍光环下登上闯家也差不多是这前后的日子。本来还想优哉游哉的去官网上预定一台，到时候叫深圳的朋友帮忙去拿下即可，没承想仅仅一天的时间已经预定OVER（泪奔），不得不感慨下吾朝黄牛的实力。天朝人咋那么喜欢自己人为难自己人呢？不解啊，沉睡的狮子说的不无道理。游戏机，那可不是手机，总不能学着手机那一套搞饥饿营销的，要是那样准挂P，看黄牛们捞票子的心情暴露无遗，于是分析的结果就是初期天朝PSV的价格最低4K（搞不好还是裸机价，绑捆价格神马的自行想象吧）。可能真的只能等到美版发售后才有所改观吧，烧香拜佛，黄牛去屎。不知道从何时开始的中国人有游戏是鸦片的思想，洗脑也不至于被洗成这样，哎~如果非要把一件事情搬上台面上高调的宣布什么该死的正规的话，我想麻将难道不是第一个该禁的吗？那些个人们似乎对于自己的爱好喜欢给个很冠冕堂皇的光环，这群人统称为：家长。

——————华丽的分割线——————

猴哥、银桑大好人，猴哥相当的专业，日语十分强大，尤其是微博上关于各类袜子的翻译，实乃强人，佩服佩服。银桑总是能抽闲帮忙解决一些问题，赛高~日语也是妥妥的，实乃我学习的模仿，在此感谢两位。关于电玩三国志，我说@小沛@大叔，能加页嘛？（猴哥不要拍我），小熊专栏和银桑减页（不要拍我，不要拍我~~~），不是不喜欢，而且一个经常曝各种正版以及限定，一个曝各种手办，哎~心脏那个打击的，知道吗？这两栏上出现的东西一般只有我有了才会看的。好吧，我承认我是开玩笑的，只是看的时候总会有种去消费的冲动，所以不敢多看（淡定不能啊）。不过小熊你的正版道路很支持，只是一款游戏入那么多的版本（汗），你真的能hold住？嘛~你不是一个人，你不是一人，你还有驯鹿~想想一款游戏能让我多版本的应该只有FFX吧，大概~银桑的手办还有地方放吗？我家很宽阔的，你懂得。

——————华丽的分割线——————

这几天的天气真是坑爹，一会热一会冷的，今一年这温度就没稳定过。2012真的要来了吗？在公司里面我左手边的位置已经来来往往四五个人了，哎~一切都是未知，果然社会是大海，学校是条小江。天冷了，众编保重身体啊，尤其是属阴性的编辑！最近在玩雷顿教授第一作，不知道是我下载的有问题的还是本作的汉化不给力，总之有不少错误，最后只能苦逼的玩着日文版，至少能大致理解啥意思，在某些谜题上汉化的翻译还真是误导人啊（不过咱没资格说别人，毕竟是免费的）。越来越喜欢L5的游戏风格和理念，玩起来觉得很轻松，想甩手就甩手，不知道PS3上的二之国咋样。就在写这的时候FF零式也发布汉化版了，真是神速，想来也只有这种大作能有这样的速率。零式虽然画面很强悍，各方面都超于当年的危机核心，但是玩了玩，感觉这货真的不是FF，已经背离了不少，难道传统RPG真的无法生存了吗？真是可惜~

——————华丽的分割线——————

积攒了一年之久的海贼王开看，岛国动画片果然不能一集一集的等，累死人，攒一年后观看果然很爆爽。喜欢海贼王主要是因为他剧情不拖拉，而且比较不扯也挺感人的，火影虽然好看，但是扯的地方是在太多太多，放到现在至少有150集的废话和原漫画没关系，我想以后还是得拜托后代烧蓝光给我，不然铁定没戏了。不知道银桑有什么好的动漫可以推荐下的，估计积攒48集两晚上就能搞定。说到这，又不得不扯下天朝的网络，垄断就算了，速度还这么吓人，哎~还是开篇的那句话，天朝人喜欢为难天朝人，喜欢赚自己腰包里面的钱。用户体验这一说在天朝完全就是扯淡，其中也包括售后服务，不然不会有那么多人买水货机器（不是特指游戏机），想想行货那菊紧的价格以及坑爹的售后，还是水货实在，这年头消费者就是奴隶。好吧，不说了，再多说就必须和谐了。

——安徽 空末年


艾德桑曼利：同学在玩了3ds之后果断推荐我入手psv。不过说起来……想吾侪这般的D版的苦逼学生党，想玩上psv，呃……跪等破解。


猴子：前辈教导的好：不能跟同事们抢页码。（哪个前辈这么说的）另外由于《电玩三国志》连载已经快赶上游戏主机发售的进度了，所以我最近也在想各种“デコ入れ”的办法。PS：跟北京这种地方低带宽高价格的网速比起来，你就庆幸吧。


蔬菜汁：每次都很高兴收到空末年的留言，不仅很有料而且字还甭儿多，心里乐开花。


小沛：所以说大骡子大马就不能惯着，这难道就是天朝人喜欢为难天朝人吗？


赤银：谢谢，我家也很宽阔。PSV必须入，L5日野必须死。动画去看罪恶王冠吧。


宇多田：你和我有同样的习惯，那就是攒动画看，一集一集的追实在是很让人抓狂啊，还是一口气看很多集爽快！目前正在攒银魂……


莫邪：岛国动画片倒是没所谓，开天窗的岛国漫画什么的，给咱差不多一点！



继续自己NIGHTMARE难度的生活

●首先要对我家小驯鹿说：21岁生日快乐！不能去魔都陪你一起过生日真的很抱歉呢，希望送你的生日礼物你能喜欢，以上！

●小熊一直追的长篇动画有Bleach和Gintama，OP和Naruto都在看到一两百集的时候断了，最近在各种因素的影响又捡起了OP，发现自己连之前看过的都有些记不清了，所以干脆从头开始恶补，这五百多集有我看的了……

●国内悲剧的网络对于喜欢网络联机的玩家来说实在是够恶心的，别人都在抱怨神海不能联线，但是我这边却什么压力都没有，即使不开VPN也可以正常游戏，各位羡慕嫉妒恨吗？

●我文花布勇扑罗马王子的点球，使得球队成为五大联赛中唯一一支新赛季开赛以来保持不败的球队！另外由于某网络直播的某NC解说员不当言论，近日在微博上尤文蒂尼蒂娜们空前团结，让那NC见鬼去吧！

●为什么别人用了好几年的公交卡都没事，我却在一年中换了两次卡，每次都是因为卡片消磁！我的卡一直放在钱包里面的啊，难不成自己真的拥有异于常人的磁场吗？这一张20大洋的我可耗不起啊！

●和我最好的哥们抽空对战了几场WE2012，果然还是和他踢有感觉，曾经的我们因为WE留下了太多美妙的回忆，希望以后还可以将其延续下去……

●这次的FFXIII-2限定版主机我是买不起了，不过我打算去鼓楼晃悠一下，看看有没有哪家JS把限定版主机里的游戏拿出来单卖的，买不起限定主机的我怎么也得弄个限定版的游戏是不！另外还得是日版的！

●发快递绝对不能寄的东西是什么？别告诉我是管制刀具、毒品炸药，最不能邮寄的其实是书啊！前几天给小驯鹿寄过去几本日刊杂志，坑爹的邮费居然要一百多，这钱都能买好几本书了有木有！快递果然是各种暴利，而最让人郁闷的是，现如今一般快点的素质真的很差，包裹送来的时候都是破破烂烂的！



信件相关情报：QQ留言

看《DR》有一年了,在闯家也潜了一年的水,是时候出来透透气了嗯。

其实我是很想写信的,因为总是认为写信很有feel,而且也可以随手涂个鸦放进信封里。但现实总是残酷到让我一点脾气也没有,在看见我那个连神也看不懂的字体后,我果断放弃了...还是写电邮吧,方便快捷...

我并不是掌机控,甚至基本没玩过掌机游戏,而电视游戏还停留在红白机的水平上(连红白机这个名称都是入手《DR》后才知道的）。掌机我只玩过PSP,这个我记得很清楚,我玩的第一个也是唯一一个游戏就是BASARA1。当时同学要出去旅游,就把PSP借我玩几天。当时对这种集战国和三国于一体的设定很感兴趣,就迷上了这款游戏。而且与当时在电脑上玩无双3的最大不同个人认为是可以唤马,而且马还可以跳跃（在无双3都是跑着穿越整个地图的人你们真心伤不起...）。好吧我承认我都是玩电脑游戏的..最后同学回来了,我也打了个简单模式通关,PSP还给他之后我就一直没玩过其他的,3DS什么的更是连名字都没听说过。

我是在我哥的帮助下才跟《DR》结缘的。他是在高中就开始买《DR》了。有一次他放假,包里除了衣服杂物还有一本书,随便翻了翻,发现是本游戏杂志,虽然很多都看不懂但我还是看完了。这本书就是《DR》。当时的封面好像是纯爷们游戏主角奎爷（当然这游戏名字也是在后来才知道的）。后来翻看《DR》就成了我的惯例,每次放假我哥都或多或少带回来几本。还记得因为看书时的毛病没有爱惜它,经常翻掉页然后还丢了几本,我哥因为这事狠狠训了我一顿,现在想想也感到可惜。

当时最喜欢的编辑是肥皂,因为我是美式射击游戏死忠和战争控。他走的时候我还在想可能看不上《COD8》的攻略和剧情介绍了,现在看来应该是如此了。然后就是小紫来了又走,他走的原因我现在还没弄明白。我哥倒是加上了小紫的QQ,在我问他小紫为什么走时他还给我玩神秘,只说了他会在暑假的时候去找小紫,我自然是去不成的，只能等他回来了再听他给我说了。

现在,唯一在闯家写过东西的美编大叔一二月的



– 河北读者望月命的绘画2 –

雪也走了。那么,莫爷应该会将空出的位置补上吧？一直被排挤在最后只有吐槽的份也不容易...希望下次能看到莫爷能写一次啊,这貌似也算约定好了。总之第一次写邮件,想说的很多,语序错乱什么的还请见谅。下次会专门有一封对众小编的话,好吧你们期待么~

——河南商丘 部落的荣耀

艾德桑叠利： 为了部落也要期待(瞥向汁儿蜀)，下次一定要来信这是约定。亏你有耐心用腿把无双的图跑完，离开马就不会走路的默默飘过……

猴子： 战国跟三国结合，穿越……你确定玩的不是《大蛇无双》？另外，玩过COD8之后，我又把COD6拿出来重新穿了一遍，为肥皂默哀。

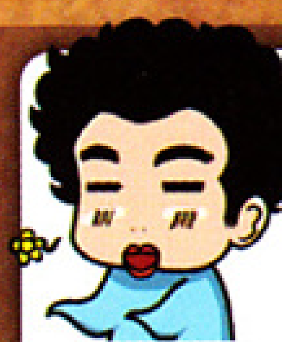
蔬菜汁： 看到这位读者的名字时忽然心中一喜，我想你也一定喜欢那款游戏吧？

小沛： 咳咳，被看做路人甲的肥皂君又有人喜欢了，果断第一时间转给肥皂看。

赤银： 问世间情为何物，只叫人生死相许……你不懂我说什么？好吧，我也是。

宇多田： 莫爷那可怜的家伙我看这辈子也就最多混成这样了，被我们压着不好吗？

莫邪： 少年，你的邪字写错了，不过爷也蛮不错的，空出的位置就交给年轻人好了，咱去玩



信件相关情报：小熊精致信封+文彦博灌水浮球邮票+短信一封+313回函卡……有一股奇怪的味道……

这是第一次给《电软》写信，各位小编你们好啊，看《电软》已经一年了，之前有好几次都蠢蠢欲动，想给你们写信来着，但最后都因这个那个搁浅了，可能是人家害羞，嘿嘿。现在高三了，时间更是少之又少，所以今天就趁着蹲坑的时间给你们写了这封信，字迹可能会有些潦草哦，请见谅。

好了，对小编们的话说完了，我来这里的主要目的是交朋友，最好是喜欢《怪物猎人》和《口袋妖怪》的，当然，MM的话来者不拒，我想大家都喜欢游戏。应该会比较聊得来吧，哈哈，好了，坑蹲得也差不多了，我腿都麻了以后我会百忙之中每月写一封信的，拜拜，高考倒计时183天，加油！

——浙江绍兴 草皮狗



艾德桑叠利： 口袋控的话，强烈推荐望月妹纸和安闲妹纸这两只……但是啊，少年你到底是在怎样纠结的体位完成这份信稿的啊喂！



猴子： 什么叫做“奇怪的味道”？难道说这封信在运输途中和什么奇怪的东西混在一起了？



蔬菜汁： 楼上没看小草同学说，写信的时候是在蹲坑的时候写的吗？内股子味儿啊。



小沛： 离我远点~离我远点~把这封信举着，我能看得见，嗯，【捂鼻子】。



赤银： 日：草？草你吗？我日啊！草：……好吧，我承认我很冷。高考加油。



宇多田： 高考这BOSS马上就要来了，草皮狗同学一定要合理安排自己的学习时间啊！



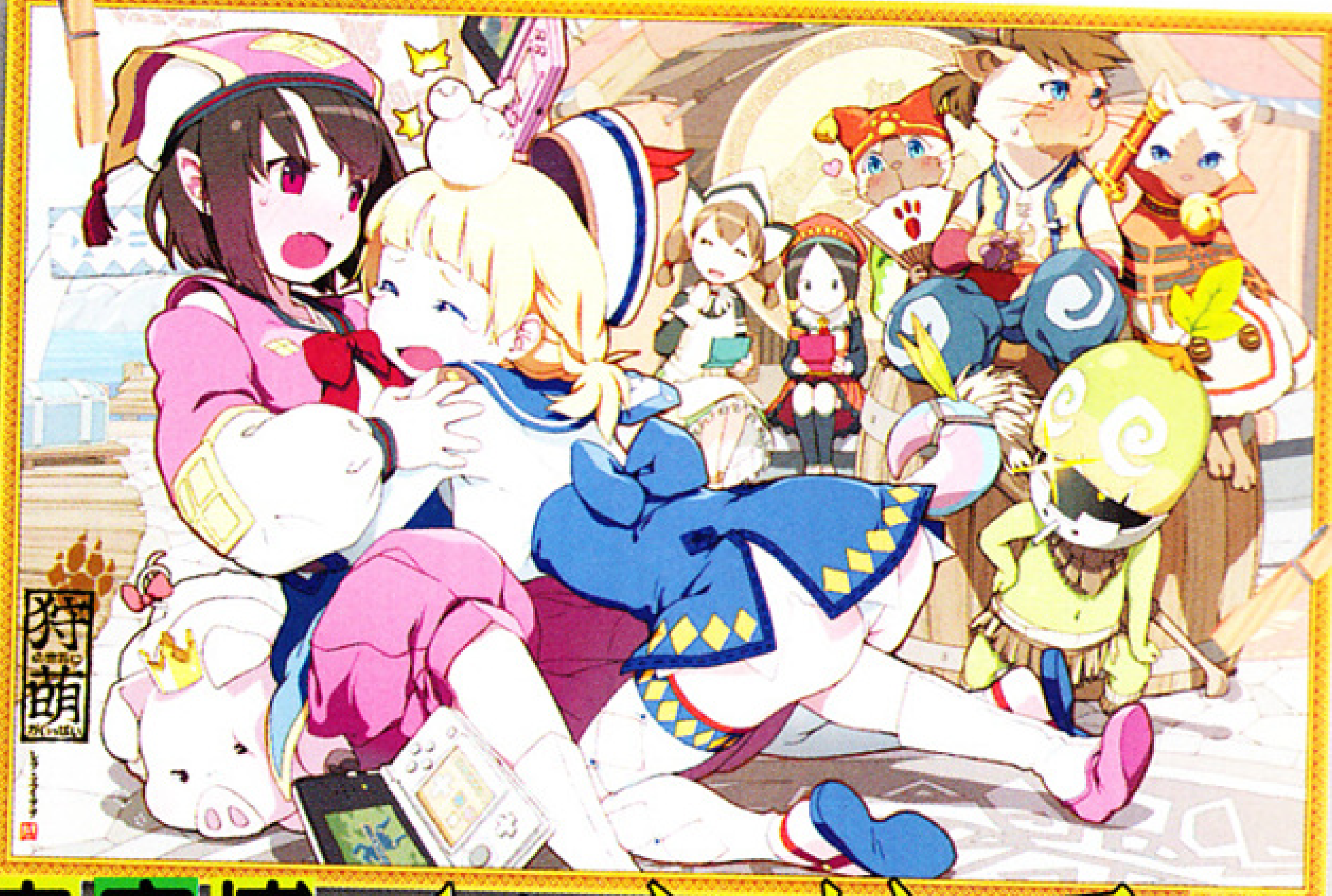
莫邪： 高考又开始倒计时了吗？勾起了我那段毁灭心智的回忆。高考去屎有木有！

白雪纷飞 何所似



之前很久以来北京周边地方都下雪了，只有这里没下，不知是不是热岛效应还是什么别的原因导致的。不过到了12月之后，总算是下雪了。起初雪花很细小，像盐粒，后来逐渐多而且密了起来。到了接近中午的时候，地面和房顶都白了。看来这一雪是不会太小的了。只是晚上回家的地铁估计会很挤。

现在在人大附近上班，闲着没事跑到人大的食堂买了张临时饭卡，重温了一回大学食堂的感觉。现在的大学食堂不错，吃的比我上学那时候好多了，当然价格也贵了不少，但是依然比外面便宜。哥们以后就在这里混饭吃好了，不知人大的同学们有没有本刊读者，请你们不必担心，虽然我是校外人员，但是我很讲卫生的，绝对不给各位同学添麻烦。



电软官方博客 留言摘录

来 飞天一蛤：

额……这么晚了睡不着呀！似乎失眠了？大概因为是周五很兴奋吧！在PC上玩到了阿卡姆之城，那种打击感，再配合上真实的画面，我靠……简直是一种享受，再看看12月的游戏，喋血街头3更是一座重炮，不过就是饭后不能玩（谁让是重口味呢）这么晚了，希望小编们都做个好梦，小蛤在这里发送睡梦电波了！1……2……3……发射……

回 蔬菜汁：

啊！刚想写个600字，忽然收到了不知什么电波，睡衣袭来，嗯嗯，大家晚安~！

来 最接近恶魔的人：

今天才拿到312期……不知道313什么时候能在我这买到……

回 蔬菜汁：

313期中隐藏着比般若心经还厉害的武功招式哦（大误）。

来 退后下一步：

高三党：假期什么的最讨厌了……
电玩党：电软什么的最有爱了……
高三电玩党：假期看电软什么的才是正解啊！

回 蔬菜汁：

排比句什么的
我都很久没有
用过了啊啊啊。

来 血竹：

话说……说什么好了 现在一个身为高三的伪大叔正在给你们留言……高三的生活真是不好受啊放个周末要高兴老半天，马上期末考试了（一调）咱完全不知道怎么敷衍呢……对不起 把你们当知心大哥们了……话说我明年毕业了之后一定会给你们来信的一定……这是约定……话说……我究竟在说什么啊……好吧。祝DR各编辑嗯……那啥……天天高兴吧……

来 刘优雨：

周六回家了，很自然的给了报亭十元钱，等着找钱，报亭阿姨说来了两本，原来我已经一个月没看电软了，看到最新期十二月的雪也离开了电软，心里挺不好受的，看着漫画，更难受，虽然职业变动跟平常，但感觉就像亲人间的离别，肥皂，小紫，雪，都走了，下一个不知道是谁……每回在杂志上看到楼上的各位的对话就感觉很欢乐，好久好久没来了。写信什么的都好久没写过了。但是每期都还在买。

回 蔬菜汁：

这期收到了很多来信，多到终于又可以从中筛选有味道的文字刊登了，很久没有这种感觉了，并且还收到了很多礼物。肥皂和雪都会时不常过来看看，小紫好像最近病了。就是这样。



信件相关情报：屎黄色普通信封+屎黄色信纸+312期回函卡

嗯，好久没写信了哈。嗯，没时间取书，自然写信的时间都没有了。嗯，或许明年会好点儿吧。在世界灭亡前，多制造点回忆好了。祝各位安。

好吧，年末之前能到就行。嗯，这次写的比较匆忙，凑合吧。前几期的书都还没来得及看呢。等着看完了一并寄。好了，此处不多发表感情。

——四川成都 王佳婧


艾德桑曼利：……这叫什么，简短的发言是么……少年你这么言简意赅的话让我怎么找吐槽点啊啊啊喂！！我这一腔热槽情何以堪啊！


猴子：各位，这个信看起来怎么好像只有开头和结尾啊？中段儿哪里去了？不要跟我说一开始这个信就是这样的啊。


蔬菜汁：虽然是屎黄色的信纸，但却没有之前那位读者信上那股子怪怪的味道。


小沛：女读者为什么用这种道符似的黄色信纸呢？看的人心惊肉跳的。好像会被贴到脑门上一样。


赤根：女读者你好，女读者再见。世界灭亡之前，好好享受这片刻的宁静吧。


宇多田：这名字总感觉在哪里见过，你确定自己之前没有改过姓氏去拍偶像剧么？


莫邪：以后还是多发表些感情吧，佳婧妹纸。本来读者妹纸就比较少，嗷嗷嗷。



大感谢！玩偶和糖果！

——河北读者望月命寄来编辑部的礼物——

圣诞快乐……



●后天就是圣诞了，提前祝大家节日快乐，虽然大家看到这句话的时候基本也就快元旦了吧。那顺便祝大家元旦快乐好了。
●思考究竟是一件好事还是坏事呢。大家都说难得糊涂，或许真是如此吧。但是想得多自然有它的好处，可是啥都不用想却也是真的轻松畅快了吧。
●最近超没干劲。想必是被懒惰之神诅咒了吧。
●纳闷我的钱都花到哪里去了，已经这么省吃俭用了，怎么还是要舍弃那么多想要的东西勉强才能撑到月底呢。
●诸行无常，盛者必衰。尽管知道过得太消极没什么好处，但是现实就是这么残忍不是吗？不是我喜欢消极，而是害怕被现实所背叛而已。有谁能来拯救我？好吧，谢谢你，“没有人”。
●记得之前看《魔法禁书目录》有一句话“你愿意和我一起到地狱的尽头吗？”主角当妈回答的是“我会把你从地狱的底层拉出来的”还是什么的。而我想说，我想要的只是在地狱里有个伴，而不是去你那陌生耀眼的天堂。如果我为你舍弃了地狱，你愿意为我舍弃天堂吗？

FF13-2原声音乐笔记。音乐在光盘里！

"第一千个清晨，有一次我们聚集在一起，天空是绚烂的玫瑰与宝蓝色，视野也很清晰， 大家互相问候早安。

海中不可触及的白塔，今天也有白鸟盘旋鸣叫，

看啊，天际和大海的交界，变得十分模糊哟。

我们从未去过的最远的地方，伸开手，仿佛就在指缝之间。

海中的轻轨，一直往前，风从很高的地方吹来带着细小雪片。

'早安哟。'

冬天、春天和夏天，白昼、黄昏和夜晚，

一样清新绚烂。

被大家守护着的故事在继续，

那些过去了的成为传奇，

还未到来的命名为希望。"

——推荐FINAL FANTASY XIII-2 ～未来～、麗しき軍神





信件相关情报：QQ留言

我大概从小学三年级开始看电软，那时候刚去四川（三年后又回新疆了，老爹工作调动才去的），住我大姨家，和我那胖表哥睡一块儿。胖表哥真是胖啊！他一翻身我整个人就贴墙上了。在他房间与蚊子斗争的同时，看见床边那一摞又一摞的电软…于是骚年就知道，这世界上除了电脑和小霸王，还有插电视上玩的，还有拿手上玩的。就连久仰大名的最终幻想这些书上都有… 当时把电软迷上了…同时迷上的还有闯家，还有秃子风林，还有大象，飞月…很多。印象最深的就是华尧的漫画，还有编辑形象，"真好玩儿"，当时想，现在变成"好怀念"了。 好像是《马赛克世界》内测前一年？唯夜就进入了闯家，当时编辑手札在前面，唯夜这个长得像凌波丽的家伙就天天被楼下一会儿初号机一会儿黑猫警长的飞月姐姐各种欺负…秃子风林那时候也换了飘逸的长发。 然后就是胖子表哥的马赛克世界内测之路…当时把碟子盒里面的魔兽历史翻来覆去的看…然后就对魔兽世界相当感兴趣…当时也经常去都江堰的游戏店玩三国无双… 后来回库尔勒了，中断了半年的电软（表哥不在附近了）小学六年级的时候又重新看电软了，还是自己掏钱的（一个月20，我还是小学生…真不知当时怎么省钱的…）然后坚持到现在，经历了不少变故，电软也变化了不少，曾经的老面孔几乎散尽，现在有那么一群二青执掌命运（玩笑）现在我高二了，学习挺紧张，志向是央美。曾经和我要好的人现在也形同陌路（克莱尔记得不？）好在我现在有猫，一个想去北京读高中的女孩儿，我只希望能长久些… 呵呵，我表哥春节前后会来新疆，我三四年没见过他了，他都当上医生了。也不知道他还买不买电软了…说这么多了…最后还是希望电软能越走越顺，希望她能更好…祝你们猎运亨通！ –沐浴之光.斯布雷斯

——新疆克拉玛依

"读者克莱尔的邻居"马浩然



艾德桑曼利：祝你武运隆昌，年轻的猎人！（←你这个女人，不要随便给别人设定奇怪的职业！）对马赛克世界黑历史完全不了解的飘过……



猴子：我对胖子一直有好印象的，这么多年过去了，大家都心怀感慨。我觉得你表哥穿上白大褂之后的样子肯定很有喜感。



蔬菜汁：希望你和你的邻居克莱尔冰释前嫌，能重新成为比好朋友差一点、比普通朋友好一点的关系。



小沛：楼上，你的脑袋是被门掩了吗？啰了啰嗦说这么多有的没的的！吐口水！



赤银：时间过得真快，时光如水，岁月如梭，转眼间已经快要2012了。祝好运。



宇多田：感觉这期杂志里小沛和菜汁之间基情不断啊？难道是我的错觉吗？



黄邪：新疆是个好地方，一直想去新疆玩，下次推荐几个风景秀丽的地方过来这是约定！



–上海读者陈佳伟的礼物–



信件相关情报：贴着黑白高达战斗照片、并不普通的白色普通信封+不知什么鸟的邮票和珍惜生命之水邮票+自制311期回函卡

正当笔者手抄回函时，闪过一个念头：造纸术的确是世界上伟大的发明之一！若回到古代，字体都刻在木筏上，刻字家们（现在应该属于雕刻家一类）以笔作纸，以刀为笔，不时会出现错字，怎么办？重刻！哪像现在这样舒坦，错了用橡皮一擦便了事。

假如帝王有道密函要火速送往某位诸侯处，送信者快马加鞭，途中累死了多少马也无从考证。最后途中杀出个刺客，于是就前功尽弃。现在呢？以笔者为例，一张两毛钱的信封，一元二角的邮票就可以安全快速地送到编辑部，赞啊！

学富五车，这个词大家都不陌生吧！现在想想五车的木筏能刻多少字？一两本《电软》应该就可以超过它了吧！

以上是本人稀里糊涂所写，让我们庆幸自己生活在这个时代吧！

——上海金山 陈佳伟



艾德桑曼利：嗯是的，就像是没有爱迪生的话，我们只能是点着蜡烛打游戏了。嘛，不过如果没有纸的话，DR其实可以改改形式，比如话剧什么的……=w=



猴子：古代的木片竹片叫"简"不叫筏，另外，古代人是用漆在竹简上写字的，如果写错了，直接拿小刀刮掉就行了。如果所有竹简都是刻的话不把人累死么。另外，古代的快递是接力式的，每匹马只跑一小段，累死马不至于，累死邮差是有可能的。



蔬菜汁：每次佳伟的回函卡都是自制的，真棒！和我一起苦逼的读者最喜欢了。



小沛：楼上注意仪容仪表！希望以后也能继续收到这样带着浓浓心意的来信就好了。



赤银：还记得我看杂志的时候寄一封信国内只要两毛钱。真是世风日下，人心不古啊。



宇多田：如此有爱的回函卡，看的我很是感动，以后要再接再厉哦！



黄邪：正当小编写回复时，突然脑中闪过一个念头，那就是伐木的确是世界上一大发明……（此处省略300字）



信件相关情报：一封背面满是怨念而且信封都被弄褶皱了的信+两张黄鹂鸣翠柳邮票+画儿×2、信儿×2、回函表×3

这是一封带有极度怨念之气的信……这次是我的第二封来信，但……准确的说……是第三封……那么……真·第二封信哪去了呢？

这要从我寄第二封信的内天说起了：内天阳光少年小珑带着真第二封信高高兴兴地蹦着来到了邮局寄信儿了，我来到邮局的工作台上，发现米有人，于是在办公室里找到了工作人员（俩女的）和上司（好像是……气势上说）在聊天。我便敲了一下门说："内个……咱买邮票和寄信儿。"于是乎，一名姐姐出来问："寄到哪儿？""北京！"说完她就拿出了两张1.2元的邮票，收了钱后叫我自己贴好。但我看邮票没有贴牢，便叫内姐姐帮我贴牢点！（此时的我在赶时间）"啊~好啦好啦！会帮你寄出去的！"之后我就赶时间先走了！但现在……按理说应该寄到了DR编辑部的真·第二封信却还没有到……看来是内姐姐忘记了呢~呵呵（微笑）……P啊！（掀桌）肿么能忘了我内封信！内封信可是花了我几个星期的心血啊！（内封信里有四格儿，有画儿，有信儿，有汗水，有心意啊！）而且，她丫的还收了我邮票钱啊坟蛋！不过，我也不能确定是内姐姐的错，有可能真的晚点到。（因为我也记不清寄信内天是几月几号了）但印象中是寄了有差不多两个月的……如果错怪了内姐姐那就真的不好意思了！

这次除了发泄上面的真第二封信时间之外，



《电软》回函卡讨论话题

年末你打算入手哪款游戏？或者打算玩哪些？说说理由。

陆强 安徽安庆 太多了，而且99%玩不了，虽然多玩不了，但是歪歪一下还是可以的。《SCII虫群》（刚看了宣传片，不禁心想，虫子们又多了！）《剑灵》、《使命招那啥唤》——那啥战争3，话说等我玩到差不多高二了吧？想玩魔兽4可要到2012年呢……（希望不要跳票！）每次想到这里总会想到一句话：星际2已经来临，魔兽4还会远吗？（希望总是美好的，现实总是残酷的）

（小编乱入：以后还是多讲些家用机和掌机游戏吧，小强~）

前田庆次 天津 当然是《神秘海域3》与《现代战争3》的铁盒版了，我中专时学的专业是包装装潢，因此，对大作的包装特别在意，同时对大作的收藏版图片特别喜爱，这方面不分机种，《神秘海域3》是独占大作，不必多说了，大可以当做“阿拉伯的劳伦斯”、“撒哈拉”、“印第安纳琼斯”的互动电影来玩。《现代战争3》比《真实谎言》、《太阳眼泪》、《变形金刚3》好看100倍，应该算好玩才对！这是为我做的游戏。阿诺施瓦辛格、希尔维斯史泰龙、史蒂夫沃斯指、史蒂芬西格都会老，但现代战争系列会永远年轻。别奇怪，我看过的电影是所玩过游戏的100倍，《现代战争3》的导演一定看得比我还多不然他做不出这样的效果，同类电影看得越多越会被这游戏所感动。

说个你认为最好笑的笑话和大家分享一下吧，欢迎原创。

前田庆次 天津 那一晚做了一个梦，和爸爸去游戏店，本想入手一个3DS，但当发现所有的游戏机都是被人用过的时，就打消了这个想法，再说，游戏还是盗版，后来出游戏店和爸爸吃了羊肉串，梦醒。当天晚上应该算转天爸爸给我买了套衣服，虽然裤子穿上像河马裤（我腰围只有1尺85），所有买来的裤子穿上都像“河马裤”，但最终还是把这件“生日礼物”退掉了。可见梦游预告性，但都是反的。

陆强 安徽安庆 我好久没听笑话了，你能说一些吗？
（小编乱入：那就讲一个真实的故事吧，某天拆信，看到某女读者用一张屎黄色信纸，略感欣慰，还好没有真的涂大便过来……几分钟后又拆到一封信，忽觉味道不对，信上最后几行写到，我是一边蹲坑一边写的……我嘞个去！）

李文浩 北京朝阳 从前有个少年，他很爱挖鼻、歪歪、吐槽、感叹人生、上厕所不冲……结果有一天，他发现自己叫“蔬菜汁”。
小编乱入：从前也有个少年，他很爱吐杂志小编的槽，结果有一天他，他，他的游戏机掉进了粪坑，他叫李文浩。

还有一件事！就是陈奕龙（孪生仪世）内个坟蛋家伙（各位小编认识吧？！）内个坟蛋是DR305期刊登了我的信后第一个加我扣扣的人！他和我住在同一个县城，但不同学校……内个坟蛋，之前和他约好了两次见面，嘴里老是说：“好的！”“一定到”之类的，结果两次都放我飞机！丫的老子很生气，请你给我个解释！不要以为有妹子就可以欺负学长我了！学长我……我迟早也会有妹子的！（捂脸，众：你羞个毛啊）。

虽然这个月DR310期的漫画专栏有我参与开心了一下，另外这个月我生日时有不少同学给我送礼物也高兴了一下，（从一年级到现在都没有收到过别的同学送的生日礼物的我很是感动~）但整个月下来值得开心的也就这两件事了。这个月过得真不爽！

——广东河源 珑





–广东河源读者“珑”的自画像x2–

艾德桑曼利：好吧好吧，事情开始向欢乐的方向发展了。三次元的相见你总要允许人家有个几次娇羞嘛~多多提升好感度吧=w=

猴子：很久以来我没从邮局寄过东西了，前两天从孔夫子旧书网上买了两本书，一本不小心在落单的时候填写了“平邮”，于是其他的书隔天都寄到了，只有这本还在路上。

蔬菜汁：我觉得那家伙到不一定是放你鸽子，可能遇到了短笛大魔王之类难缠的人也不一定。

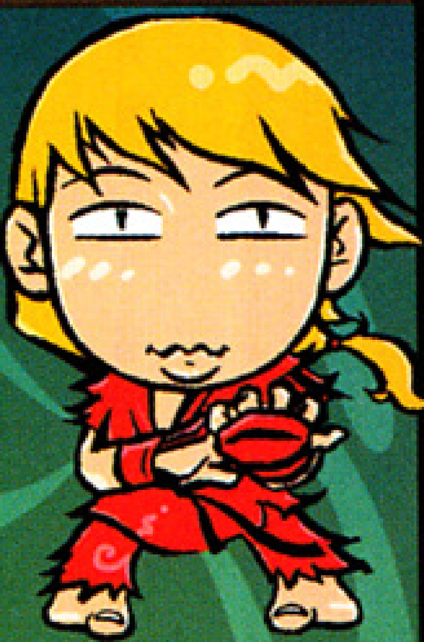
小沛：看到珑同学的信，精神为之一震，来，我们一起向邮位邮局工作人员吐口水。

浙银：其实你的信是被汁叔吞了。（大雾）不要怨念了，世界只会对微笑的人微笑的。

宇多田：伟大的中国邮政什么事情干不出来，一封信给你邮格一年半载都邮可能！

莫邪：这次的自画像怎么还染头发？在学校老湿们让染头发吗？让吗让吗？

小沛：下期PSV全方位评测！



- 先预告一下：PSV预定12月23日到达编辑部，届时全体小编每人负责一个部分进行详细测试，光盘里也会收录完整测试视频，另外下期还有PSV版《神秘海域 黄金深渊》和《真三国无双NEXT》的攻略，敬请期待！
- 心血来潮买了个索尼的tablet S，这些天玩得不亦乐乎，PS3眼看都冷落了1个星期。马上PSV又来了，这个年底注定是为索尼捧场的日子。
- 宇多田去考驾照，听说现在考驾照都有“套餐”，每项加起来，只要掏3000多就能拿到驾照，人都不用去。现在的服务真是周到啊，考官们处处为新手司机着想，省去了考试的麻烦，顺便还为控制我国人口做出了巨大贡献！
- 12月17日，北京天儿特别好，朝西边儿都能看见山了，鲜有兴趣地选择了出游，领着我媳妇直奔景点儿，导游挤满了景点大门，人山人海十分热闹，登上环湖的游艇，船舱里满是欢乐的笑声……

龙哥热线

本周龙哥再次缺勤，也是由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

Q 哈哈！沙发是我的哦！请问龙哥哥……现在入手JB2可以吗？入它有价值吗？如果要买，它是多少米呢？

——飞天一蛤



A 飞天你好，JB2的价格目前是300元左右，关于JB2值不值得入手的问题，其实早在两个月前，各大游戏论坛就已经有相关讨论，我帮你总结了一些比较有说服力的文字，见下。

“近日来（2011年10月份）JB 2（Jailbreak 2）的流言在各大论坛广泛传播。我已经通过我的一位值得信任的赞助商那里得到确认，Jailbreak2确实有效。这一切的到来是如此的悄无声息。下周我将得到更多的信息，包括详细的图片和实际功能。随之而来的还有JB 2的样品，我们网站的开发者们将会做更详细测试和评测！

你可能并不相信你所看到的、听到的这一切，但它确实是真实的。印度尼西亚的几家小商店里正在销售Jailbreak 2，事实上JB2可以在只能在原始3.55固件下运行，但是你却可以通过它来运行3.60+的游戏，比如Fifa 12。目前只能通过D版BD光盘的形式来运行（不能从硬盘运行游戏），运行最新的3.73的游戏也没有问题！只有以前的那些老游戏可以在硬盘上运行。

它是今年目前为止最具爆炸性的新闻，JB2（Jailbreak 2）对于PS3玩家来说是实打实的。”

“Jailbreak 2的开发小组好像和PS2平台上的HD Pro产品是同一伙人。HD Pro是一个可以让被阉割了硬盘控件芯片的7500x~9000x主机可以实现HDL的一种套件。它用的是一种桥接芯片的方式通过直读来读取硬盘里的游戏。但是实际速度并不理想。

这个HD Pro小组的特点是没有自己的核心技术，他们拿那些开源程序修改GUI之后当成自己的东西来贩卖。HD Pro的外形也是山寨的它的前辈HD Combo。所以说如果JB2和HD Pro是同一个小组的产品，那么它肯定是利用现有技术来实现的这一切。

HD Pro因为D取他人程序被psx-scene抵制的很厉害。这个产品一度销声匿迹。但是半年之后神奇的出现在国内。也就是说国内商人可能有引进JB2的渠道。”

目前很多游戏网站已经放出JB2的测试，其中包括使用方法和适用游戏。

代班龙哥建议：尽管说了这么多关于JB2的消息，但就像香烟盒上印着“吸烟有害健康”一样，我们还是希望大家有能力的话多支持正版游戏，因为付出劳动的游戏开发者不会从D版设备上获得任何收益和回报。

Q **龙哥你好，不才准备明年入手PS3，有几个问题想问一下。1.PS3的话破解版和未破版主要差异是在哪里？玩破解版有什么风险？破解对机子有什么损害么？2.PS3可以玩PS2的游戏么？3.PS3上中文游戏的数量怎样？一般游戏都不会出中文版么？若有想玩的游戏却看不懂该如何是好？4.PSN注册具体是怎样的……呃……我指的主要是信用卡那方面的。没有PSN帐号不能玩游戏么？求解。**

——james



A 1，PS3破解游戏不会对PS3造成什么损害，只是不能上网，不过游戏的开发人员会因此而受到很大的利益损害，因为他们不会有任何收益；2，早期的PS3“20G硬盘版”、“60G硬盘版”、“80G硬盘版”都可以玩PS2游戏，不过后来的新机型则不支持。3，相比360少一点，不过近几年有像滚雪球越滚越大般的趋势。看不懂外语的话，可以借助攻略什么的啊，相关PS3游戏的大作在游戏论坛也有专门的专区供大家讨论和交流，非常方便。4，注册PSN的时候可以绑定信用卡，但是建议买点卡，因为之前发生过PSN账号泄露事件，很多人受到了损失。

Q 现在就入手PSV值吗？总觉得会降价啊！这个定价性价比怎么样啊？

——退后下一步

A 下一步同学，包括你在内的很多玩家也对PSV的价格问题抱有侥幸，担心会像3DS那样一段时间以后价格突降。看了很多网上的相关评论以后，觉得有一篇引用日本专业人士的分析写得非常好，推荐给你。

1，走和3DS不同的道路。“PSV和3DS针对的受众群不同，包括3DS降价事件在内都不会带来太大的冲击”，这种说法在市场上也有不少认同的呼声。3DS和PSV，虽然有着不可分开的交集，但PSV针对的是核心玩家，而3DS则是面向大众。野村证券金融经济研究所分析家御子柴史郎表示“PSV针对核心玩家，靠高价来制胜也不失为一种方法。”

2，市场态度。武田先生是一个同时拥有NDS和PSP的玩家，由于“这两台掌机已经足够好玩了”、再加上新机种售价太高，他实在是没有购入次世代掌机的欲望。对于这类型玩家，PSV过高的定价确实会成为购买障碍。ACE经济研究所的安田秀树分析家表示“在3DS降价后，玩家对PSV降价的期待值也提高了，但降价只会加剧现在的逆鞘状态、增加赤字，因此要想降价是非常困难的，PSV会有失败的可能性。”

3，“PSV不需要降价”。平井一夫社长在8月4日的记者团采访中表示“PSV现在已经足够价廉物美了，完全没有降价的必要。”但大和证券的分析家白石幸毅却是这样分析的“对于把PSV定位在PSP之上的索尼来说，降价后的3DS很可能会是个碍事的存在。”

4，最后的战场在游戏上。平井社长已经表明PSV会年内在日本首发，而欧美版则在明年发售，但惟独发售量和游戏阵容没有公开发表。玩家关心的PSV游戏阵容将会在8月德国游戏展和9月TGS上公布。SMBC日兴证券的三浦和晴分析师预测，到明年三月PSV销量会达250万台，每台带来5000日元的赤字；而游戏则会售出700万份。到了2013年3月每台带来的赤字会减少到2500日元，但为了使PSV销量突破850万台，赤字最后还是会继续增加；这时游戏会有2800万份的销量。三浦和晴表示“如果PSV上没有足够有趣的游戏，那么硬件销售量就会有下调的风险。”ACE经济研究所的安田秀樹也表示“PSV的高解像度是游戏开发者最头痛的问题，则会在开发室耗上更多人工”而且“PSV自身销量如何也还是个未知数，游戏商的开发也可能会受影响。”

总之，PSV标准价格在近一段时间内调整的可能性非常小，不过大陆首发的价格可能会比较高，建议稍等一段时间。



Q 1.PSP5.03的系统为嘛不能玩起MH3？升级也不行啊【买正品是没钱的
2.PSP终于玩腻了，咋办捏？
3为什么学校里买不到312期啊

——小飛13爷

A 1,，系统太低了升级到普罗米修斯最新版就可以玩了；2，寒假前入手PSV吧好汉，江山代有才人出，各领风骚数百年；3，买不到312期？你哪个学校的？让你学校报刊亭负责进书的大大快快拨打我们邮购发行部的电话，呀乎一嘿一乎呀嘿。

Q PSP3K型6.20的系统能完全关机吗？游戏最讲究的什么？比如剧情，人设，收集要素等等。

——天使之羽

A 可以关机了，让他好好休息吧~

Q 1、商店有PSP外壳和开关卖吗？
2、什么是变砖？

——笑死活该



Q 1，大部分家用机游戏店都会有PSP的外壳，不过开关不一定有，有PSP维修服务的地方兴许会有卖。2，变砖就是刷系统的时候刷成了砸核桃的砖头。虽然外表还是一个很拉风的PSP，但是主要功能就完全变成砸核桃和飞行道具了。部分型号掌机可以用“神奇电池”刷回原状。

Q 我要玩《地狱边境》。

——飞天小青蛙

A 这游戏贼好玩，建议赶紧玩。

Q 请我有问题：本人是《合金装备》系列的FANS，当年最喜欢的是三代，最近新入《合金装备HD》合集（盼星星，盼月亮，终于盼来了高清重制的了，哦耶！），准备收集64只小青蛙通关拿隐形光学迷彩，并且把珍藏的第148期，149期电软拿出来参照着上面的攻略找，毕竟过了这么多年，小青蛙的位置早已忘得差不多了，但现在在高清合集中，找第10只（吊桥北边右侧的立柱顶端）的时候，却发现那里没有小青蛙，不知道什么原因（本人购买的是港版英文），而且我也重新找了两次，就是没有，难道是BUG？还是自己方法不对？因为那时SNAKE已经被THE BOSS卸了枪，只剩下手榴弹可用，后来我又先到研究所废墟，找到了把AK47，再返回到吊桥也找不到立柱上的青蛙，求解！关于六年前是如何对照DR攻略打这只青蛙的我也实在想不起来了，不过还是非常感谢《电子游戏软件》陪我渡过那些幸福的游戏时光。

——某读者

A

11. Dremuchij South

上次任务刚着陆时的地方。从那里往左走，越过横木，来到一个小区域。到小区域的左前方，青蛙就在那边山上（你甚至不需要进入第一人称视点就能看到）。

接下来从Rassvet继续前进12. Chyomij Prud和的北边有一棵贴着山坡的树。从树的左边潜下去，青蛙在树基的左边。

13. Bolshaya Past South

一直往北前进到最后一个电网。在电网的南边一侧从右往左，先是一棵单独的数，然后是几棵靠的很进的树，青蛙就在几棵树基部的中间。

14. Bolshaya Past Base

进入房子，来到里面有三个床的屋子。看到右下角的桌子了吗，青蛙在桌子下面的椅子下。

15. Bolshaya Past Crevice

也就是和左轮决斗的地方。先往右走到尽头，然后转向南方（所在位置越靠南越好）。青蛙就在那里。

16. Chyomaya Pschera Cave Branch

得到火把的区域，从左边的小路进去，中间不要跳下去。到了尽头可以钻洞，然后来到一个开阔区域，从这个区的右边再次钻洞，可以来到一个中间可以跳到水里的地方（千万不要跳下去，不然又要走一遍！）。该区域的左下角有青蛙，进入第一人称视点，很容易就看到了。

17. Chyomaya Peschera Cave

就在打The Pain的地方，站在刚开始的石头上，进入第一人称视点，往上面大片亮光的地方看，很明显。

18. Chyornaya Peschera Cave Entrance

从细长小路走出去后先别进右边小路，先去左边有两颗地雷的洞。到洞的里面，回头，进入第一人称视点，往上一点点的地方看，有青蛙。

19. Ponizovje South

马上进入前方雨林的时候往左看，青蛙就在那里。

20. Ponizovje West

在Ponizovje South的地图大概2/3的地方，左边有一条不太容易发现的路，从那里可以通往Ponizovje West.游到西北脚，潜下去回发现有一个栏杆，青蛙就在栏杆后面。注意清理这里的敌兵。



21. Ponizovje Warehouse: Exterior

就在左边红色大门的左门柱上。

22. Ponizovje Warehouse

站在东南角往北边的台阶上方看，一直看到最上边的房梁，青蛙就在房梁的右边。

23. Graniny Gorki South

刚跳上通往出口的路时，左边有一棵大树，青蛙就在大树的树枝末端。

24. Graniny Gorki Lab Exterior: Outside Walls

刚爬过电网，左边的围墙靠近拐角的地方有个洞，先别钻过去。在那里靠墙并进入第一人称视点，就可以看到前面的两棵树中间的青蛙。

25. Graniny Gorki Lab Exterior: Inside Walls

该区域右边有个房门被木板钉上的屋子，门旁边有个窗户，从窗户望进去就能看到里面的青蛙。

26. Graniny Gorky Lab 1F

在进入大厅前先往有拐，在有两个书架的房间的门前有从北向南排列的四个柜子，青蛙就在最南边的一个柜子上，要站在柜子门前进入第一人称视点才能看到。

27. Graniny Gorki Lab B1 East

最左边一个牢房里，很容易就能发现。

（未完待续）

汤米漫画专栏

宝物猎人爱情史（下）

作者新浪微博：漫画汤米









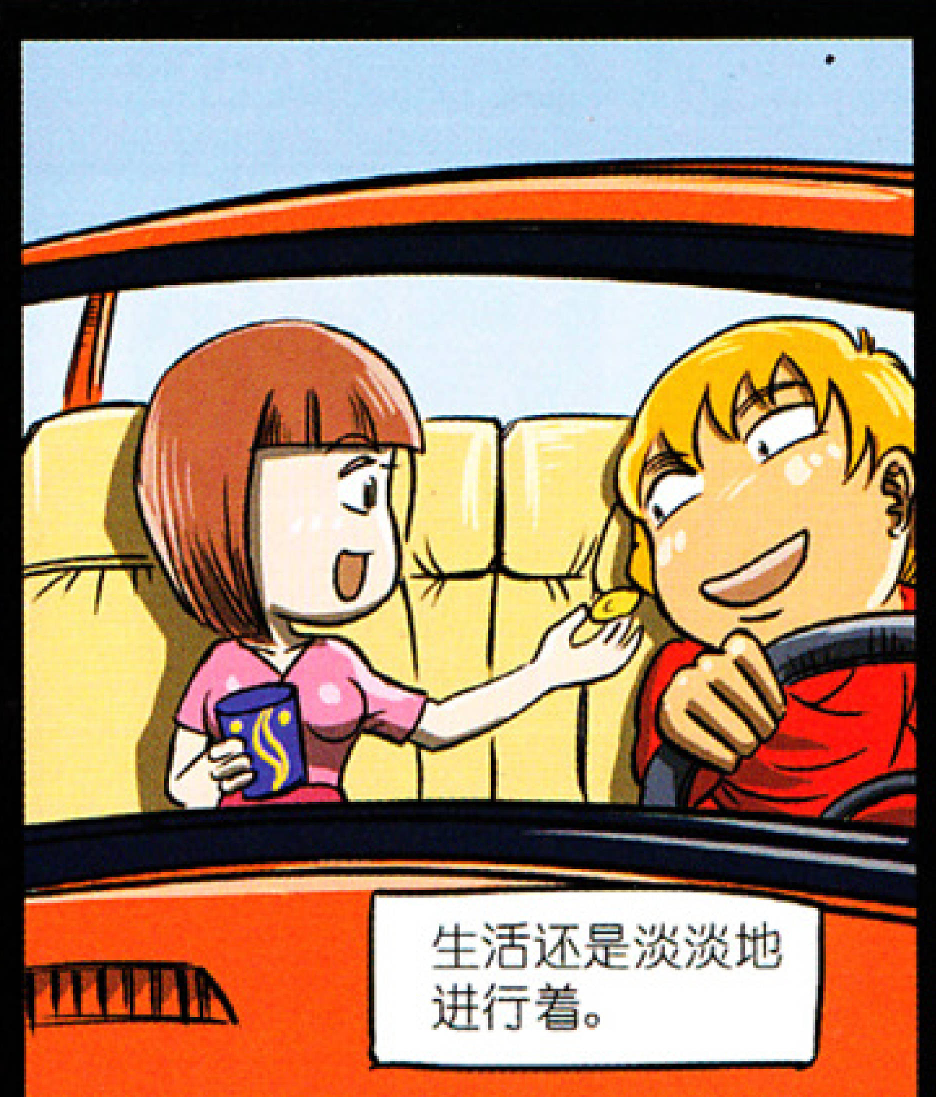




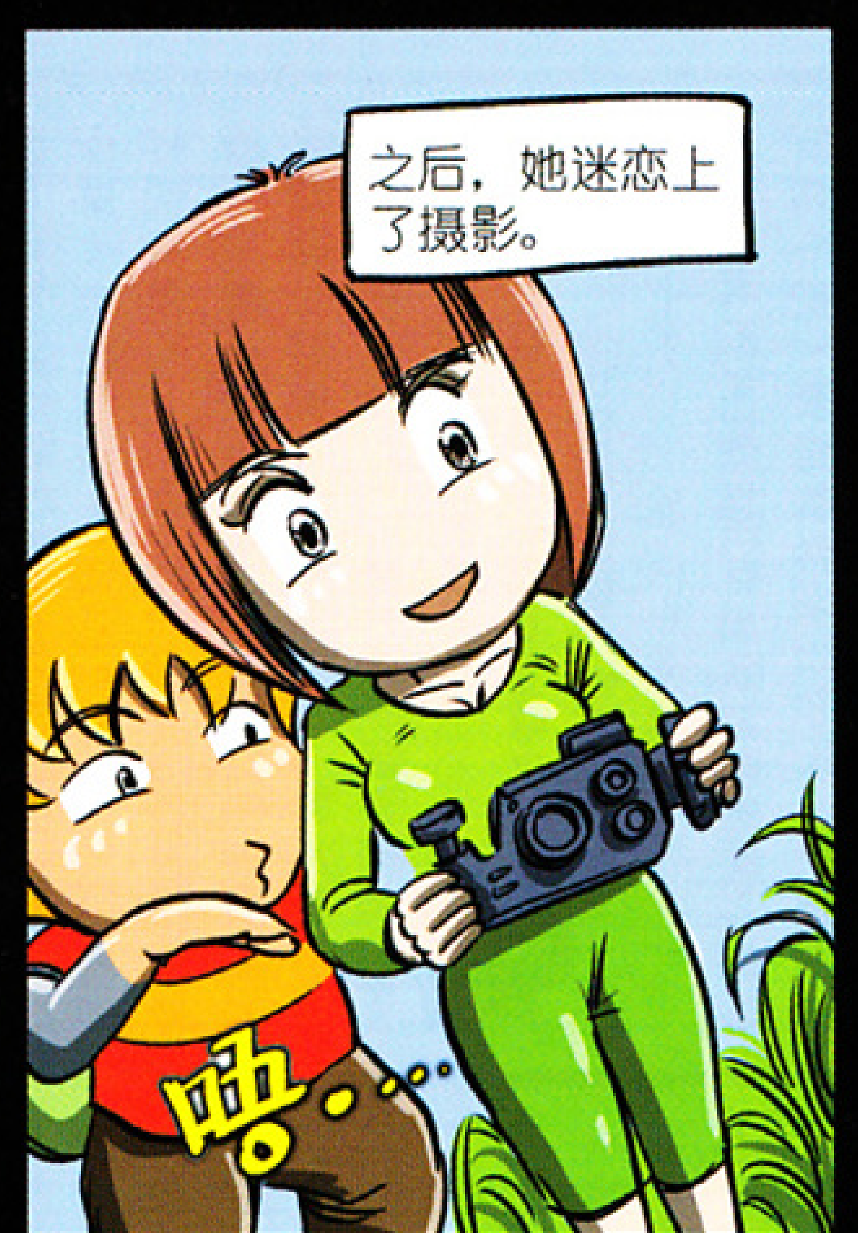




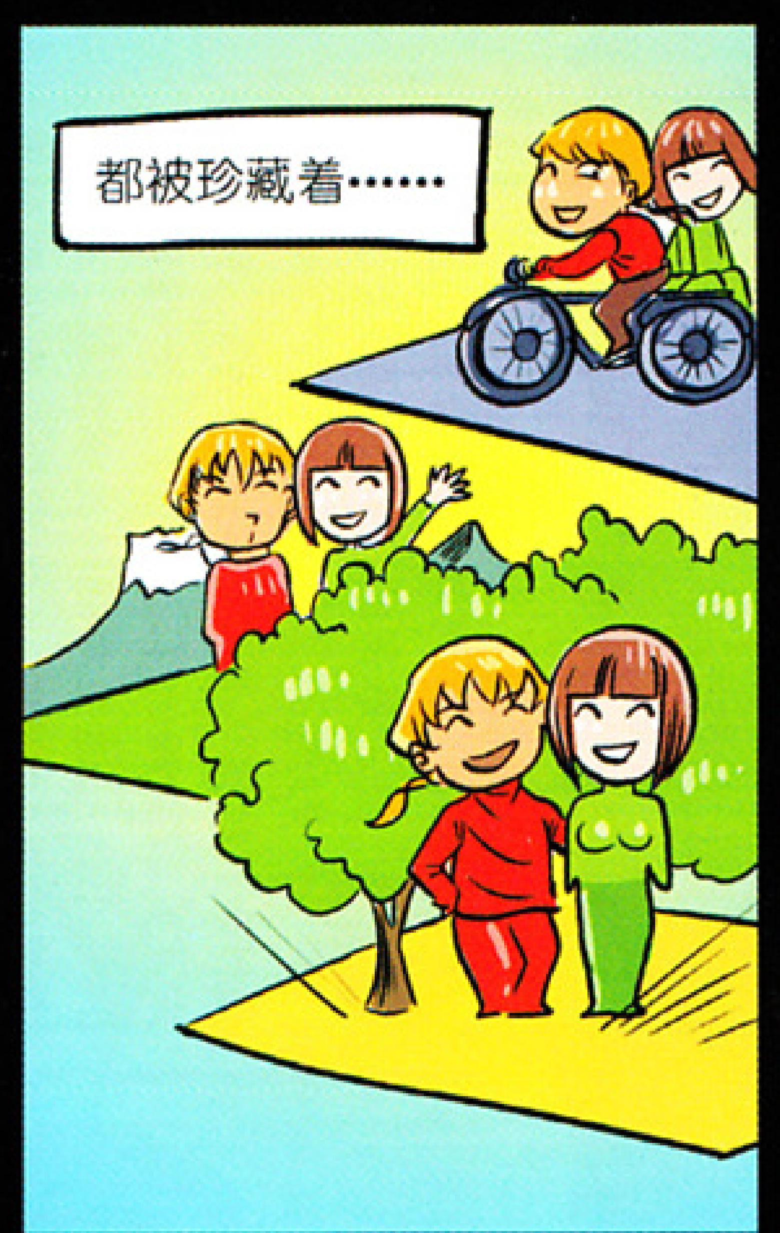
去夺取这件物品。


















好啊！


那一天……
……她说她是全世界最幸福的女人。

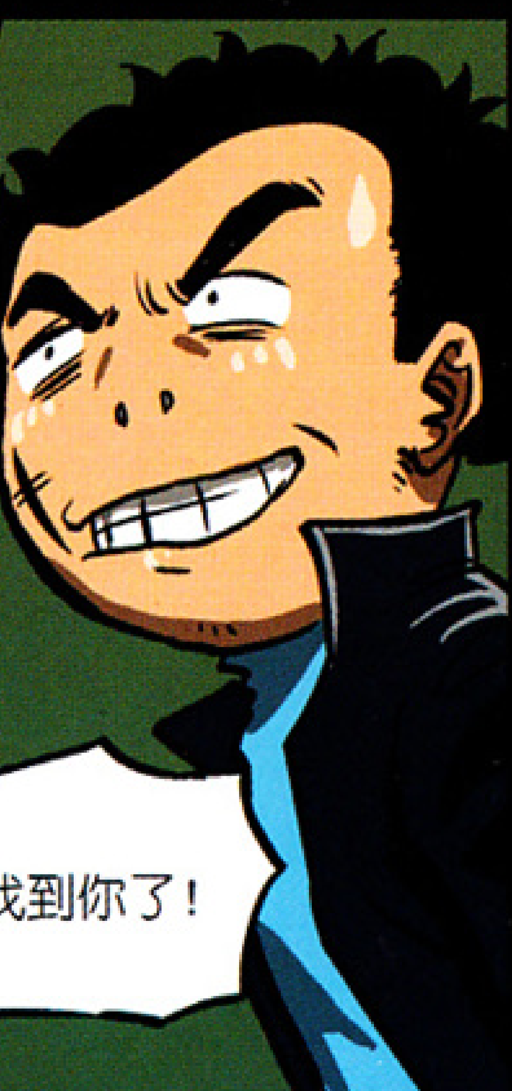

结婚前几天，她打开了那台尘封的游戏机。


登陆！
已经寂静数年的Xbox live……

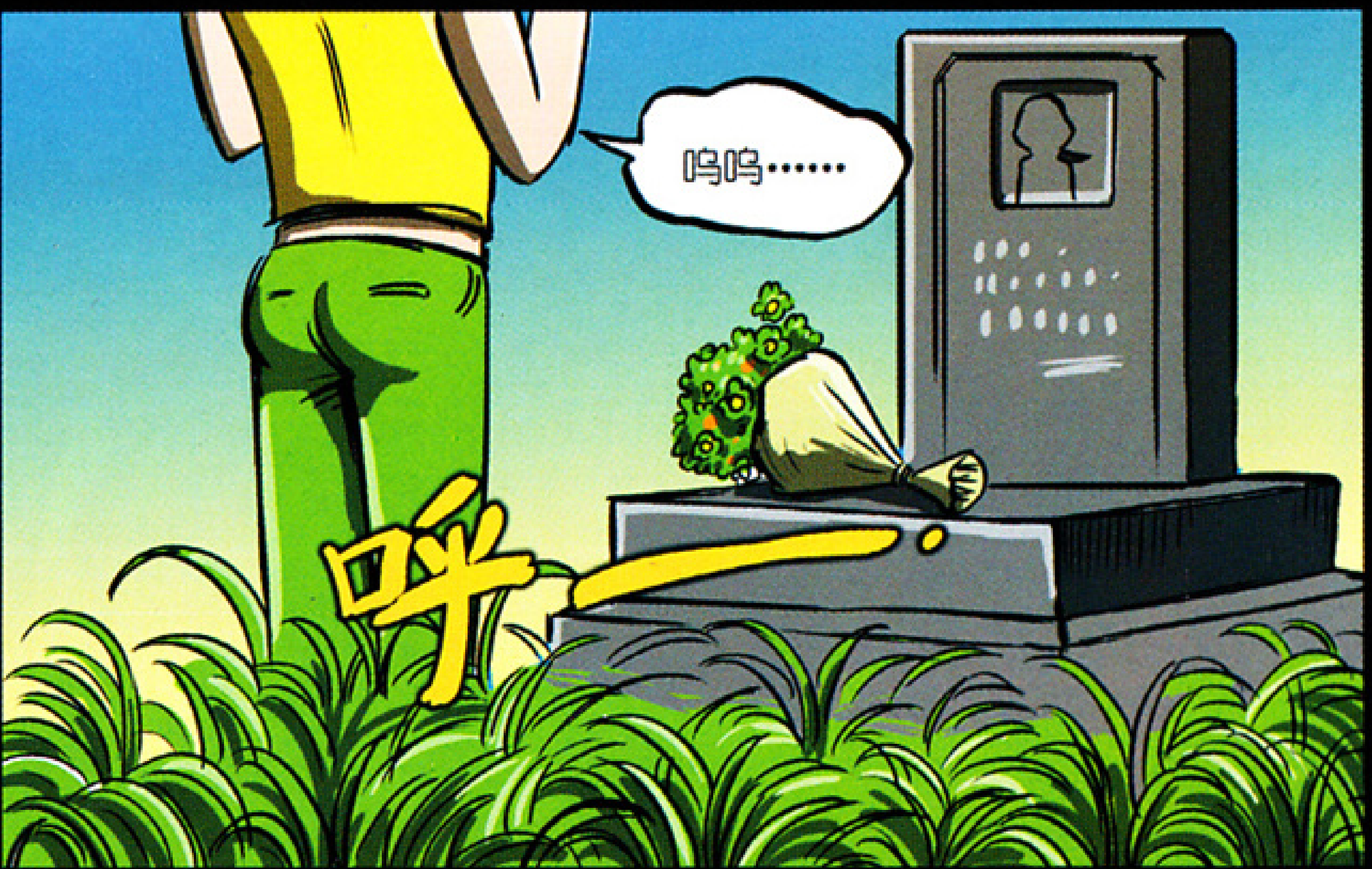

她将我们的照片上传……

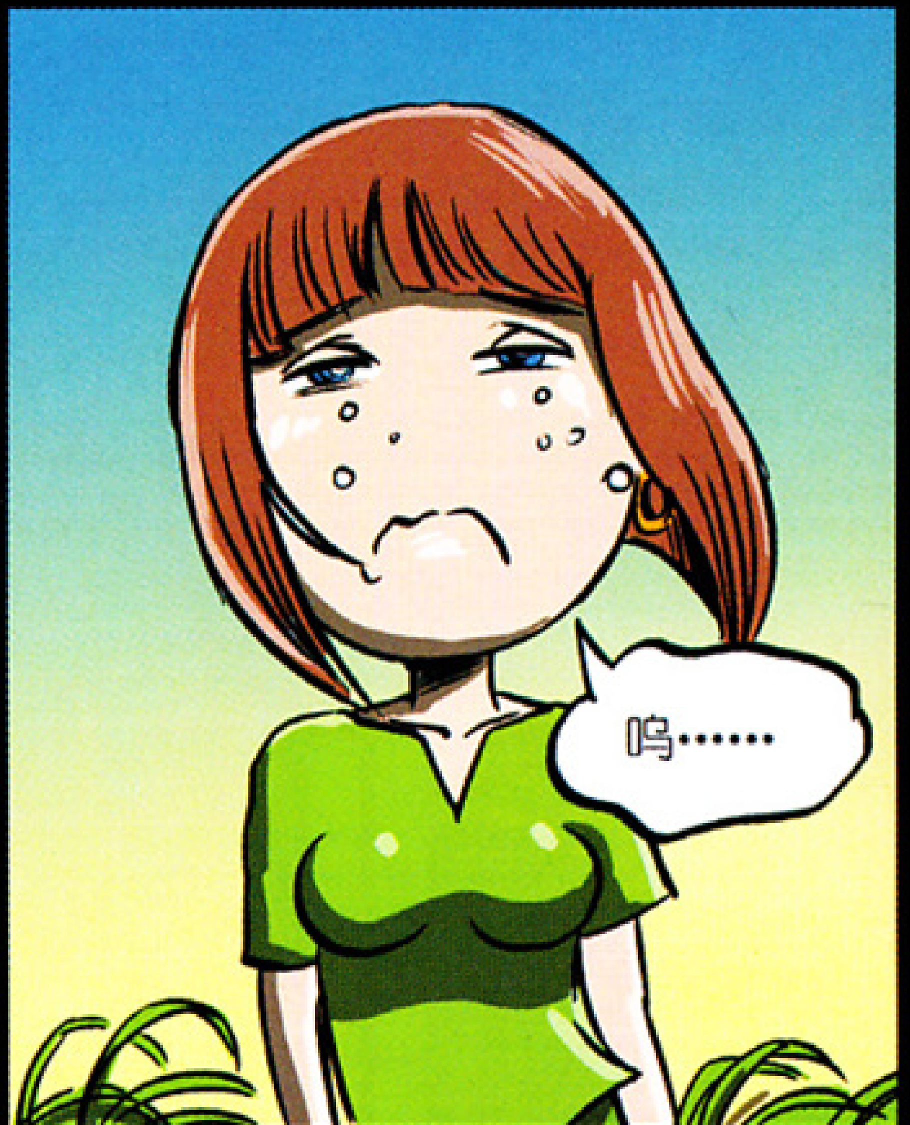

。我要结婚了！我要全世界见证我的快乐！
3


然而……
终于等到你上线了！

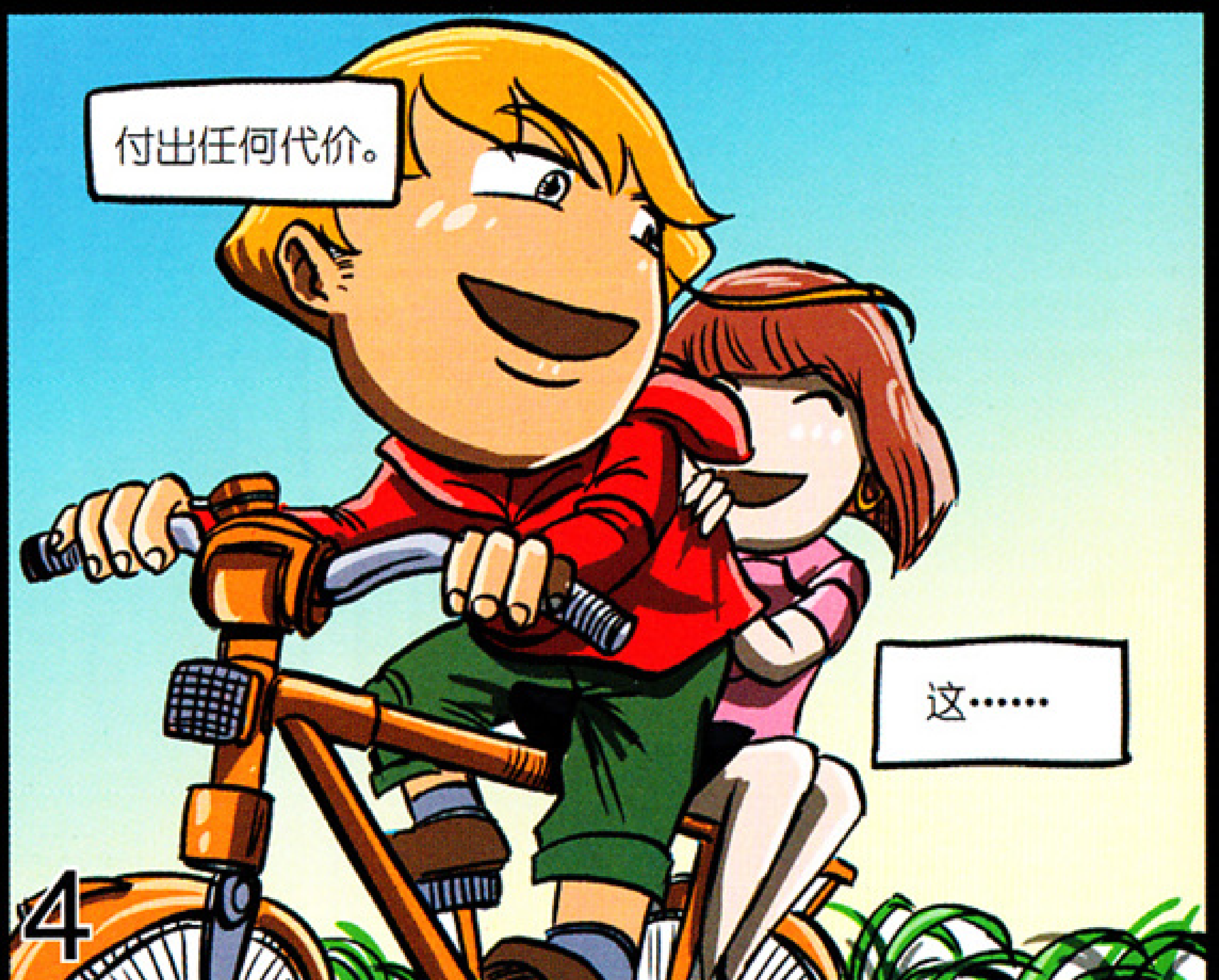

终于找到你了！


一个月后，小沛的坟前……
呼……


呜呜……
呼——


呜……


有时候……
我们可以为了她的一个微笑……


付出任何代价。
这……
4


可能就是爱吧。
完

FINAL FANTASY XIII-2

PS3 / X360	本刊译名：最终幻想XIII-2		2011年12月15日
角色扮演	SQUARE ENIX	7980日元	日版
蓝光/DVD	1人	1080P	12岁以上

1 ネオ・ボーダム -AF003年-

宝1	ポーションX3
宝2	ネオ・ボーダム的地图
宝3	ライブラスコープ
宝4	フェニックスの尾
宝5	300ギル
宝6	ギサールの野菜
宝7	アイアンバングル
宝8	フェニックスの尾
フ	グラビトンコア・アルファ、500CP(需要莫古利)



2 ビルジ遺跡 -AF005年-

宝1	ブラックベルト
宝2	350ギル
宝3	出発のリバースロック
宝4	400ギル
宝5	ポーションX2
宝6	ワイルドオーパーツ
宝7	神経作動薬
宝8	ルーンブレス
宝9	魔法のしずくX8
宝10	神経作動薬
宝11	ギサールの野菜X2
宝12	星のペンダント
宝13	オレンジのキャスケット
宝14	フェニックスの尾
宝15	ライブラスコープ
宝16	よつばのクローバー
宝17	キャンプ裏口の鍵
宝18	生命のチップX10
宝19	軍用コミュニケーター
宝20	バタフライワルツ
宝21	ユニコーンの角
宝22	ちからのしずくX8
宝23	グラビトンコア・ベータ、500CP



3 ヤシャス山 -AF010年-

宝1	500ギル
宝2	960ギル
宝3	傷痕のリバースロック
宝4	ギサールの野菜
宝5	540ギル
宝6	安心の護符
宝7	万能薬X3
宝8	1/2 カーバンクル
宝9	魔除けのおふだ
宝11	魔法のかけらX8
宝12	魔法のネジX8
宝15	ユニコーンの角
宝16	ギサールの野菜
宝17	パドラの石版

ヲルバ郷 -AF200年-

4



宝1	ギサールの野菜X2
宝2	パワーリスト
宝3	マジシャンサイン
宝4	550ギル
宝5	落ちた涙X3
宝6	ヒュプノクラウン
宝7	ライブラスコープ
宝8	600ギル
宝9	ちからのネジX10
宝10	ヲルバ卿的地图
宝11	幻像のリバースロック
宝12	グラビトンコア・ガンマ、500CP

ヤシャス山 -AF01X年-

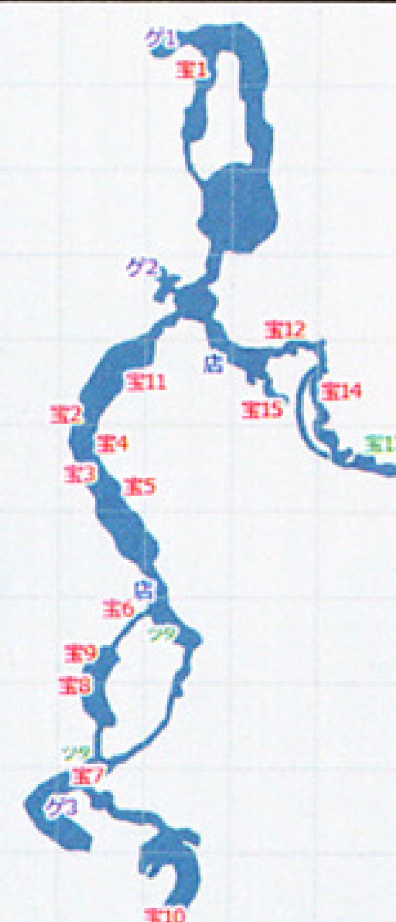
5



宝1	500ギル
宝2	960ギル
宝3	傷痕のリバースロック
宝4	ギサールの野菜
宝5	540ギル
宝6	安心の護符
宝7	万能薬X3
宝8	1/2 カーバンクル
宝9	魔除けのおふだ
宝10	邂逅のリバースロック
宝11	魔法のかけらX8
宝12	魔法のネジX8
宝13	学者のぼうし
宝14	600ギル
宝15	ユニコーンの角
宝16	ギサールの野菜
宝17	純白の結晶

サンレス水郷 -AF300年-

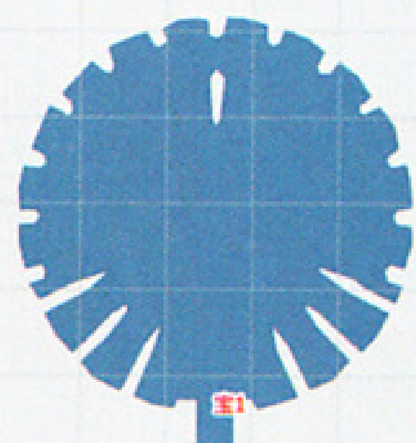
6



宝1	625ギル
宝2	ライブラスコープ
宝3	シルバーバングル
宝4	魔法のチップ
宝5	ワイルドオーパーツ
宝6	生命のチップX7
宝7	風の指輪
宝8	ユニコーンの角
宝9	氷の指輪
宝10	火の指輪
宝11	雷の指輪
宝12	生命のしずくX9
宝13	水色のお花
宝14	ふしぎなたまご、300CP
宝15	960ギル

コロシアム -年代不明-

7



宝1	コロシアム的地图





アルカキルティ大平原 -年代不明-

8

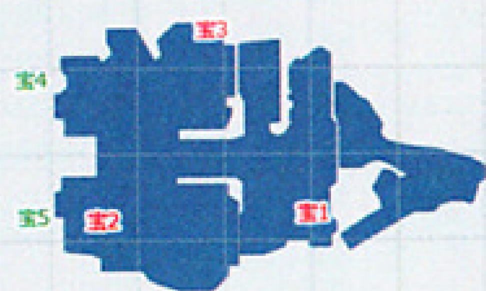


宝1	600ギル
宝2	グリモアハット
宝3	魔法のしずくX8
宝4	ポーションX3
宝5	万能薬X2
宝6	ちからのかけらX8
宝7	生命のしずくX6
宝8	魔法のチップX8
宝9	生命のかけらX9
宝10	砕けた角X2
宝11	魔法のネジX8
宝12	フェニックスの尾
宝13	ガーディアンエッジ
宝14	ドラゴン革リュック



9

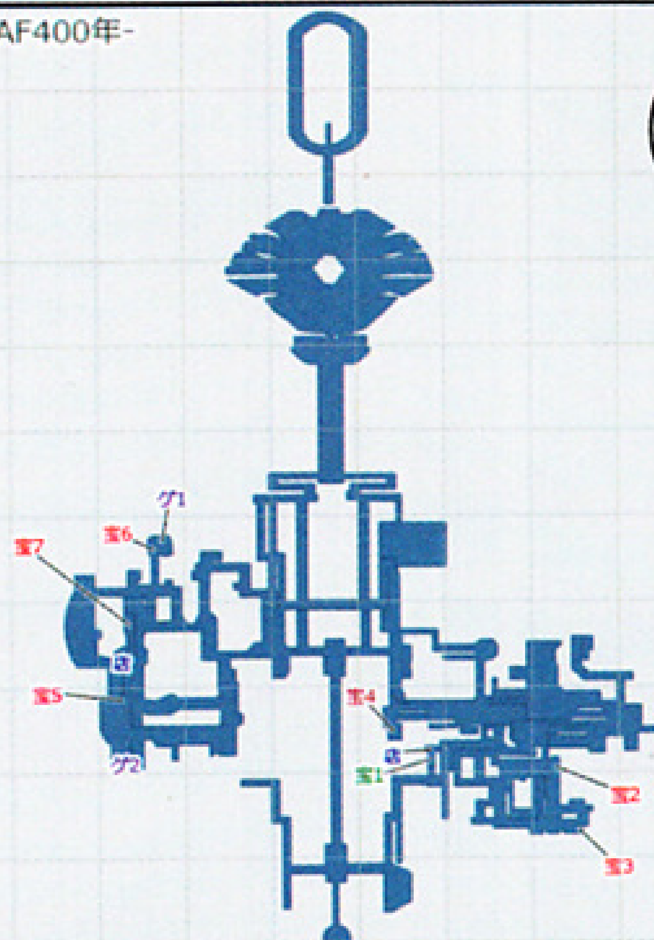
時空の狭間 -年代不明-



宝1	時空の狭間的地图
宝2	万能のチップX6
宝3	800ギル
宝4	静寂のリバースロック
宝5	予兆のリバースロック

10

新都アカデミア -AF400年-



宝1	別離のリバースロック
宝2	ルシの烙印シール
宝3	保護のアミュレット
宝4	カイザーナックル
宝5	フェニックスの尾
宝6	1050ギル
宝7	グラビトンコア・デルタ、500CP



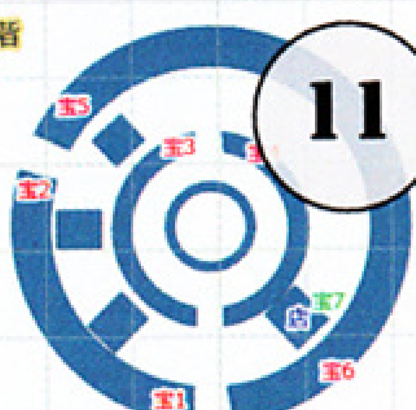
11

アガスティアタワー(1) -AF200年-

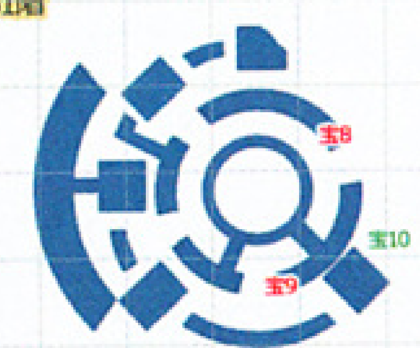
49階



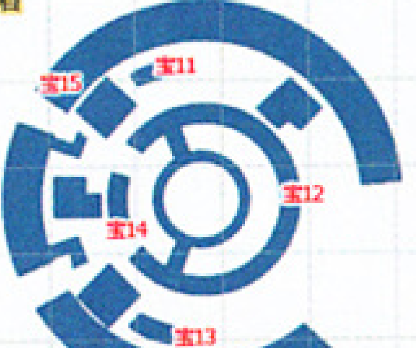
50階



51階



52階

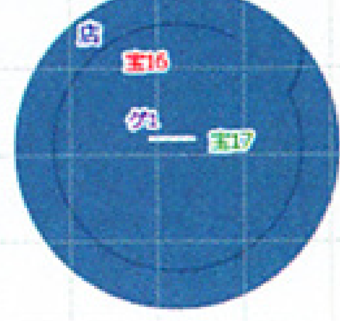


宝1	1500ギル
宝2	万能薬X2
宝3	ワイルド オーパーツ
宝4	コク鉄ベレー
宝5	ライブラスコープ
宝6	ねじりはちまき
宝7	パラドクス原因物質TYPE-A
宝8	プラチナカジノチケット
宝9	ブラッドガード

12

アガスティアタワー(2) -AF200年-

最上階



12階



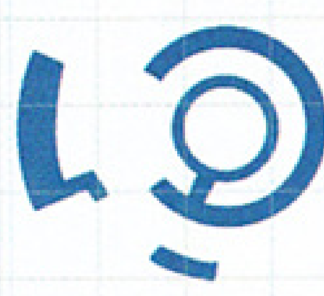
13階



14階



15階



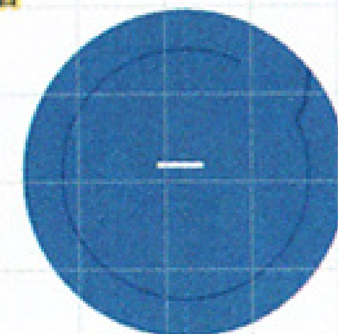
宝10	沈黙のリバースロック
宝11	1450ギル
宝12	生命のオーブX8
宝13	マギステルクレスト
宝14	魔法のエンジンX8
宝15	生命のエンジンX8
宝16	ポーションX3
宝17	そらいろキャスケット



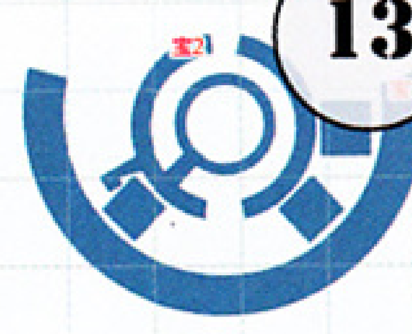
13

アガスティアタワー(2) -AF300年-

最上階



12階



13階



14階



15階

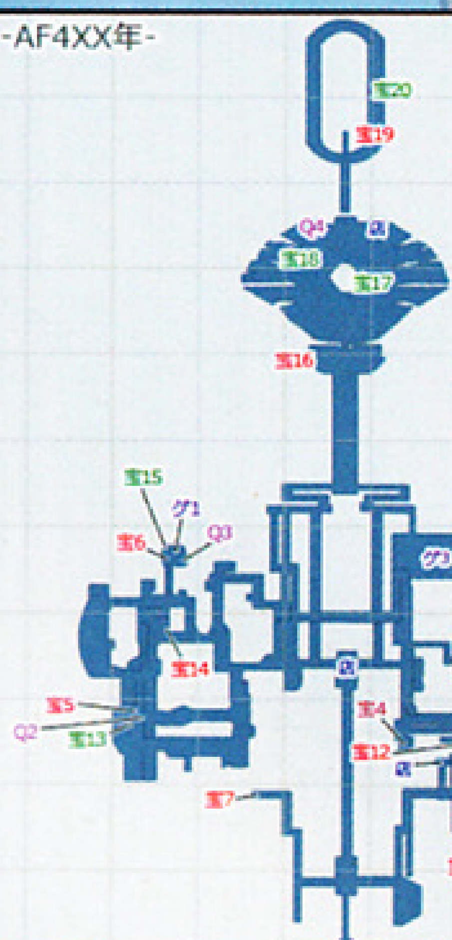


宝1	魔法のかけらX9
宝2	800ギル
宝3	生命のネジX8
宝4	生命のかけらX6
宝5	ライブラスコープ
宝6	フェニックスの尾



新都アカデミア -AF4XX年-

14



宝2	ルシの烙印シール
宝3	保護のアミュレット
宝4	カイザーナックル
宝5	フェニックスの尾
宝6	1050ギル
宝7	カジノチケットX3
宝8	堅守のアミュレット
宝9	ちからのオーブX8
宝10	花柄シール
宝11	金のはぐるま
宝12	1200ギル
宝13	ぎんいろ妖精のつばさ
宝14	フェニックスの血
宝15	ベヒーモスの紋章シール
宝16	ゴールドカジノチケット
宝17	真相のリバースロック
宝18	ガドーの赤いエンブレム
宝19	プラチナカジノチケット
宝20	星のレプリカクリスタル

ヤシャス山 -AF100年-

15



宝1	500ギル	宝2	960ギル
宝3	傷痕のリバースロック	宝4	ギサールの野菜
宝5	540ギル	宝6	安心の護符
宝7	万能薬X3	宝8	1/2カーバンクル
宝9	魔除けのおふだ		
宝10	邂逅のリバースロック		
宝11	魔法のかけらX8		
宝12	魔法のネジX8		
宝13	学者のぼうし		
宝14	600ギル		
宝15	ユニコーンの角		
宝16	ギサールの野菜		
宝17	純白の結晶		
宝18	可能性の球根		
宝19	封印の石版		
宝20	追憶のリバースロック		
宝21	ブレスブレード		
宝22	力のチップX10		
宝23	グラビトンコア・イプシロン、500CP		

時空の狭間 -年代不明-(EPISODE5)

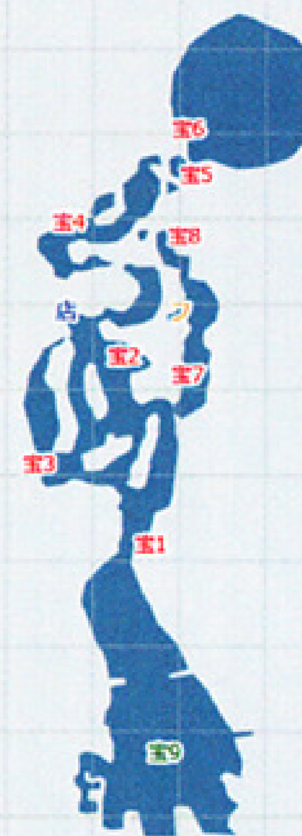
16



宝4	カイアスの大剣
宝5	ライブラスコープ
宝6	セラのマスカレード

ネオ・ボーダム -年代不明-

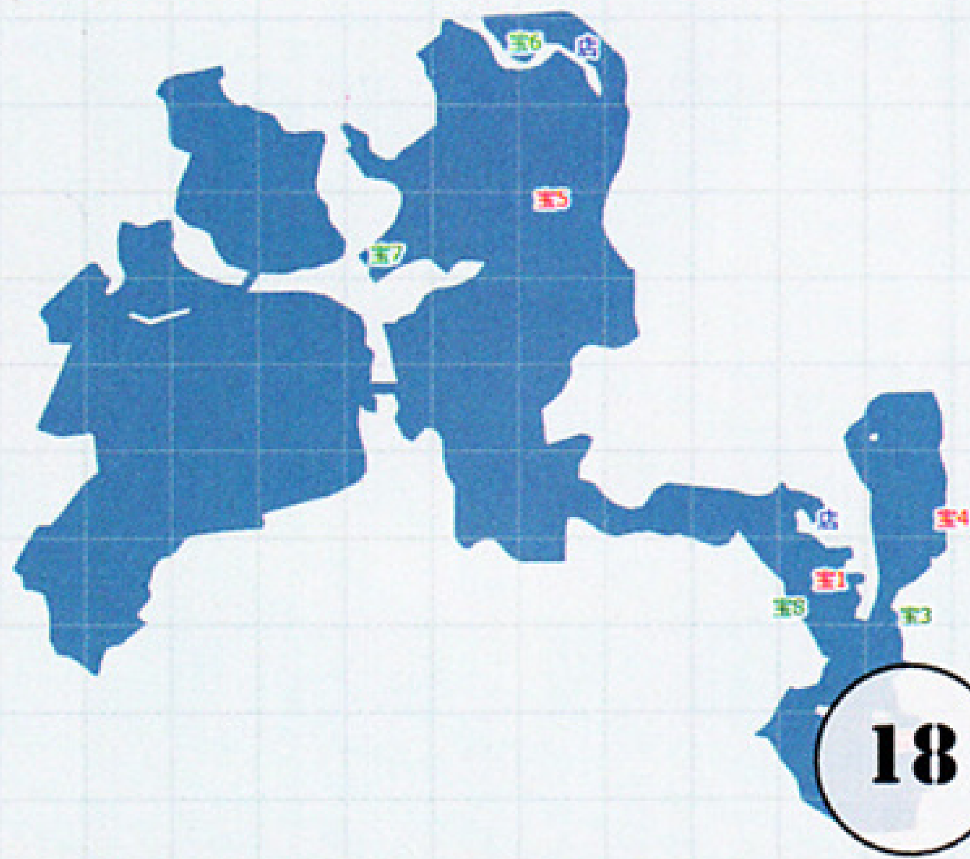
17



宝1	ポーションX3
宝2	ネオ・ボーダム的地图
宝3	ライブラスコープ
宝4	フェニックスの尾
宝5	300ギル
宝6	ギサールの野菜
宝7	アイアンバングル
宝8	フェニックスの尾
フ	グラビトンコア・アルファ、500CP(需要莫古利)
宝9	ノラのイエローシール



死にゆく世界 -AF700年-



18

宝1	死にゆく世界的地图
宝2	1500ギル
宝3	約束のリバースロック
宝4	ちからのエレメントX8
宝5	生命のエレメントX10
宝6	薔薇のレプリカクリスタル
宝7	金チョコボ
宝8	アルテマの烙印、800CP

ネオ・ボーダム -AF700年-



19

宝1	フェニックスの血
宝2	ネオ・ボーダムAF700年的地图
宝3	補給装置の解錠コード、ホープの手紙

逸楽の宮殿ザナドゥ



20

宝1	カジノチケット
宝2	ライトニングのマスカレード
宝3	墜落のリバースロック

新都アカデミア -AF500年-



21

宝1	決意のリバースロック
宝2	フェニックスの尾
宝3	フェニックスの血
宝4	新都アカデミアAF500年的地图
宝5	ファイターリスト
宝6	シャーマンサイン
宝7	姉妹のリバースロック
宝8	決戦のリバースロック





奖杯/成就列表

奖杯/成就名称	成就点数	奖杯类型	奖杯/成就要求
Master of Time	无	白金	获得游戏其他全部奖杯
Early Riser	15G	铜杯	剧情获得
Time Traveler	15G	铜杯	剧情获得
Future Espier	15G	铜杯	剧情获得
Past Gazer	15G	铜杯	剧情获得
Threat Facer	15G	铜杯	剧情获得
Sooth Seeker	15G	铜杯	剧情获得
Promise Keeper	15G	铜杯	剧情获得
Trigger Finger	30G	银杯	获得5个Cinematic Bonus的奖励
Humanitarian of the Year	30G	银杯	达成全部不同的游戏结局
Epic Finisher	90G	金杯	达成游戏的真·结局
Saddle Sore	12G	铜杯	驾驭陆行鸟行走超过一定距离
Serendipitous	12G	铜杯	在赌场赚取大量金币
Choco-boco-holic	14G	铜杯	在商店消费
Clock Stopper	15G	铜杯	迅速反击突然出现的敌人
Fragmented	30G	银杯	完成一类碎片的收集
Defragmented	90G	金杯	完成全部碎片收集
Scarlet Medal	14G	铜杯	用高雅的身姿击败强大的敌人
Cerulean Medal	14G	铜杯	用英勇地技能击败强大的敌人
Obsidian Medal	14G	铜杯	用完美的处决击败强大的敌人
Staggering	15G	铜杯	破解一定数量敌人Break状态
Quick Draw	15G	铜杯	进行多次先制攻击
Wild Thing	16G	铜杯	完成一定次数的同步槽技能
No Retreat	16G	铜杯	连续一定回合一次性解决战斗
Strategist	18G	铜杯	切换多种阵形
Budding Hunter	30G	银杯	击败一位值得一战的对手
Supreme Being	30G	银杯	所有技能升至满级
Big Game Hunter	30G	银杯	击败每一位值得一战的对手
Giant's Fist	90G	金杯	在一次进攻中达成99999点伤害
Beast Tamer	90G	金杯	和最暴虐的怪兽成为伙伴
Fair Fighter	90G	金杯	以平等的条件击败一位敌人
Chronosavior	90G	金杯	最终战取得最高评价



NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：怪物猎人3G		2011年12月10日
狩猎动作	CAPCOM	5800日元	日版
卡带	1~4人	对应裸眼3D	15岁以上

村关键任务

Lv	追加地图	任务名	备注
☆1	孤岛	孤島のキノコ集め	
		ジャギィノスの群れを狩れ	
		美味なるキモを求めて	
☆2	砂原	水生獣ルドロスを狩れ！	紧急任务
		アオアシラを生け捕れ！	
		砂原のならず者の長	
☆3	水没林	迷子の奇面族	紧急任务 完成后茶茶加入。
		彩鳥・クルペッコの狩猟！	
		土砂竜・ボルボロス！	
		ロアルドロスを狩猟せよ！	
☆4	冻土	灯魚竜・チャナガブル！	紧急任务
		海竜ラギアクルスに挑め！	紧急任务 以下任务中完成任两个后出现。 ・雪のちウルクスス ・群れを統べるドスバギィ！ ・青き集団、バギィ討伐！ ・極寒の地の採掘依頼
		女王・リオレイアの狩猟	
☆5	火山	ラギアクルスを仕留めろ！	紧急任务
		迷子の奇面族	紧急任务 完成后卡杨巴加入。
		古代のお面 （纳品依赖）	以下任务中完成其一后出现。 ・赤甲獣ラングロトラ現る！ ・砂上のテーブルマナー
		空の王者リオレウス！	纳品依赖「古代のお面」完成后出现。
		氷牙竜・ベリオロス！	
		一世一代の勝負 （纳品依赖）	以下任务完成后调查农场瀑布后洞穴内假面出现纳品依赖。 ・空の王者リオレウス！ ・氷牙竜・ベリオロス！
		脅威！火山の鉄槌	纳品依赖「一世一代の勝負」完成后出现。
		モガの村を救え！	紧急任务 纳品依赖「一世一代の勝負」完成后出现。
☆6	溪流	紫毒に染まる渓流	紧急任务
		ジャギィノスの群れを狩れ	
		水没林に咲く	
		渓流に舞う桜の女王	
☆7		ガノトトス襲来！	紧急任务
		落石注意！？	
		雪原のスノーダンパー	
		ビリビリするらしいです	
☆8		最高のお面を取り戻せ！	紧急任务
		動くこと、山の如し！	
		大海の王・ラギアクルス！	
		火の海に棲む竜！	
		爆砕！　ブラキディオス！	紧急任务 「最高のお面を取り戻せ！」完成后，交易船到达后出现
☆9		月下雷鳴	紧急任务
		漆黒の影？	
		砂原で発生、風牙竜巻	
		与交易船船长对话追加任务。	
		黒き怒りは夜陰を照らす	
		仄暗い火口の中から	
		天と地の領域！	
		氷の楔	
紧急任务		双界の覇者	村最终任务

港天键任务

Lv	任务名	备注
☆1	彩鳥・クルペッコの狩猟！	
	土砂竜・ボルボロス！	
	女王・リオレイアの狩猟	
	灯魚竜・チャナガブル！	
☆2	大海の王・ラギアクルス！	紧急任务
	砂原の角竜を狩れ！	
	砂上のテーブルマナー	
	暗闇にうごめく猛毒！	
	火の海に棲む竜！	
	空と陸の火竜を狩れ	紧急任务 完成后可接受上位任务。
☆3	ガノトトス襲来！	
	泥沼の双生児	
	水没林に咲く	
	水没林の紫の霧	
☆4	剛拳爆砕！　ブラキディオス！	紧急任务
	縄張りに進入するべからず	
	凍れる大地の大狩猟	
	火山より熱く！ハンター魂	
☆5	双界の覇者	紧急任务
	砂塵の牙、地殻の角	
	恐暴竜の根城	
	氷の楔	
	大空を制す、蒼天の王	
☆6	淵底の王座	紧急任务
	桜色の雌火竜	
	翠色の奔流	
	トリックスターを追え！	
	熱砂の狩競	
	砂上のテーブルマナー	
	熱砂の巨斧、現る！	完成任务「桜色の雌火竜」、「翠色の奔流」、「トリックスターを追え！」、「熱砂の狩競」后出现。
	雪原のスノーダンパー	完成任务「土砂竜・ボルボロス！」后出现。
	暗闇にうごめく猛毒！	完成任务「桜色の雌火竜」、「翠色の奔流」、「トリックスターを追え！」、「熱砂の狩競」后出现。
	疾風と電撃	完成上面的任务后出现。
☆7	爆砕の連鎖	紧急任务
	砂原の角竜を狩れ！	
	砂原で発生、風牙竜巻	
	火山の熱地帯より	完成任务「ウラガンキンの狩猟」、「リオレウスの狩猟」后出现。
	暗中・迅速・太刀打ちの影	完成上面的任务后出现。
	獄狼竜	完成任务「暗中・迅速・太刀打ちの影」等后出现。
	大海の王・ラギアクルス！	
	2頭の海竜を狩猟せよ	完成上面的任务后出现。
	火の海に棲む竜	完成任务「暗中・迅速・太刀打ちの影」等后出现。
	イビルジョー狩猟	
☆8	黒焔盛んにして災異未だ止まず	紧急任务



莫伽之森特产品列表

怪物名	特产品		出现时期／条件
	昼	夜	
アプトノス	モンスターのフン		最初
巨大アプトノス	特大サイズのフン、巨大な頭骨		最初
ケルビ	キノコの培菌、強烈なフェロモン		最初
ブナハブラ	強烈なフェロモン		最初
オルタロス	キノコの培菌、漁のまきエサ		最初
エピオス	みごとな水かき		最初
ルドロス	みごとな水かき、強靭な水かき		最初
魚類	漁のまきエサ、きれいな魚鱗		最初
ジャギィ	小さな曲がり牙、小金の牙		最初
ジャギィノス	小さな曲がり牙、小金の牙、月夜の発光牙		最初
フロギィ	小さな曲がり牙、小金の牙		最初
バギィ	小さな曲がり牙、小金の牙		最初
ギィギ	漁のまきエサ、ゴールドニードル		最初
ドスジャギィ	天然ピンクレバー、巨大な頭骨	頑強な頭骨<★★>	村★2「牙むく群れの長を狩れ！」完成后
ドスバギィ	–	頑強な頭骨<★★>	村★7「群れを統べるドスバギィ！」完成后
ドスフロギィ	–	頑強な頭骨<★★>	村★6「水没林愚連隊」完成后
アオアシラ	–	つややかな獣鱗、珍味・熊の手<★★>	村★6「アオアシラが大変です×2」完成后
ラングロトラ	–	つややかな獣鱗、ラングロタン<★★★>	村★7「落石注意！？」完成后
クルペッコ	きれいな尾羽根、ド派手な尾羽根	ペコペコラッパ<★★★>	村★3「彩鳥・クルペッコ狩猟！」完成后
クルペッコ亜种	–	ペコペコラッパ<★★★>	村★6「水没林に咲く」完成后
ロアルドロス	大金の牙、月夜の発光牙、太古のオイル<★★>	もこもこタテガミ<★★★>	村★3「ロアルドロスを狩猟せよ！」完成后
ロアルドロス亜种	–	もこもこタテガミ<★★★>	村★6「紫毒に染まる渓流」完成后
チャナガブル	–	トロけるアンキモ<★★★★>	村★7「灯魚竜・チャナガブル！」完成后
ボルボロス	–	高級泥パック<★★★★>	村★6「土砂竜・ボルボロス！」完成后
リオレイア	金竜石、女王の霊薬、かがやく竜鱗ゴールドニードル（翼爪破壊）	雌火竜のロース<★★★★>	村★4「女王・リオレイア狩猟」完成后
リオレイア亜种	–	雌火竜の桜ロース<★★★★★>	村★6「渓流に舞う桜の女王」完成后
リオレウス	真紅の大竜鱗<★★★★>	天空の竜鱗<★★★★★>	村★5「空の王者リオレウス！」完成后
リオレウス亜种	–	天空の蒼竜鱗<★★★★★★>	村★9「激闘！　蒼の火竜」完成后
ウラガンキン	–	安眠ガス袋<★★★★★>	村★8「脅威！　火山の鉄槌！」完成后
ウラガンキン亜种	–	安眠ガス袋<★★★★★>	村★9「仄暗い火口の中から」完成后
ディアブロス	–	ディアブロハート<★★★★★>	村★8「砂原の角竜を狩れ！」完成后
ディアブロス亜种	–	ディアブロハート<★★★★★>	村★9「黒き怒りは夜陰を照らす」完成后
ドボルベルク	–	ドボルトリュフ<★★★★★>	村★8「動くこと、山の如し！」完成后
ラギアクルス	海王の大竜鱗<★★★★>	海王の特大竜鱗<★★★★★>	村★5「ラギアクルスを仕留めろ！」完成后
ラギアクルス亜种	–	海王の白竜鱗<★★★★★★★>	村★9「双界の覇者」完成后
ガノトトス	–	金竜石、水竜の大トロ<★★★★★>	村★7「ガノトトス来襲！」完成后
ブラキディオス	–	かがやく竜鱗	村★8「爆砕！　ブラキディオス！」完成后
ジンオウガ	–	ジンオウヘッド<★★★★★★>	村★9「月下雷鳴」完成后
ナルガクルガ	–	迅竜の瞳<★★★★★★>	村★9「漆黒の影」完成后
イビルジョー	–	世界を喰らう胃袋<★★★★★★★>	村★9「イビルジョー狩猟」完成后





资源的宝库莫伽之森。和普通的狩猎任务不同玩家在这里可以无限时间的进行狩猎、采取和挖掘、捕虫、钓鱼等。力尽猫车之后也可以无限次复活，不过和死后会恢复的体力耐力不同武器的斩味依然需要砥石回复。通过猎杀大小型怪物可以获得相应的资源点数。通过和村长的儿子交谈可以兑换成资源的同时获得各种各样的特产品（列表见上页）。其中资源点数可以用来完成纳品依赖，在渔船、农场、食事等各项村内设施使用，特产品可在交易船船长处交换各种普通无法得到的道具。



道具

名称	换资源pt	备注
欠けた貝殻	30pt	采取入手。渔船依赖也可获得。
アワビのかたまり	100pt	采取入手。
化石のかたまり	50pt	
龍骨のかたまり	150pt	
奇妙な卵	320pt	采取入手。
巨大真珠	100pt	采取入手。
黒真珠	30pt	采取入手。
古代鮫の皮	190pt	鱼类（鲨鱼）剥取。必须使用**渔獲モリ**杀死。
へんなクチバシ	320pt	**クルペッコ**素材。主要通过头部破坏。
ステキなクチバシ	600pt	上位**クルペッコ**素材。主要通过头部破坏。
上質な海綿質	1000pt	**ロアルドロス**素材。捕获及颈部破坏获得。
灯魚竜のヒゲ	1200pt	**チャナガブル**素材。
水竜の鋭牙	1500pt	**ガノトトス**素材。
溶岩塊	1500pt	**ウラガンキン・アグナコトル**素材。
尾槌竜のコブ	1500pt	**ドボルベルク**素材。
さびた破片	150pt	渔船获得。
サシミウオ	3pt	钓鱼、渔船等入手。
キレアジ	2pt	
はじけイワシ	1pt	
眠魚	3pt	
シンドイワシ	15pt	
ハリマグロ	3pt	
ハレツアロワナ	3pt	
バクレツアロワナ	9pt	
カクサンデメキン	10pt	
うなりうねり貝	40pt	
大食いマグロ	25pt	
鉄鉱石	5pt	采掘入手。
大地の結晶	10pt	
マカライト鉱石	25pt	
ドラグライト鉱石	40pt	
シーブライト鉱石	15pt	
アイシスメタル	15pt	
氷結晶	15pt	
紅蓮石	50pt	
ライトクリスタル	50pt	
牙獣のコイン	100pt	斗技场入手。
海竜のコイン	110pt	
飛竜のコイン	120pt	

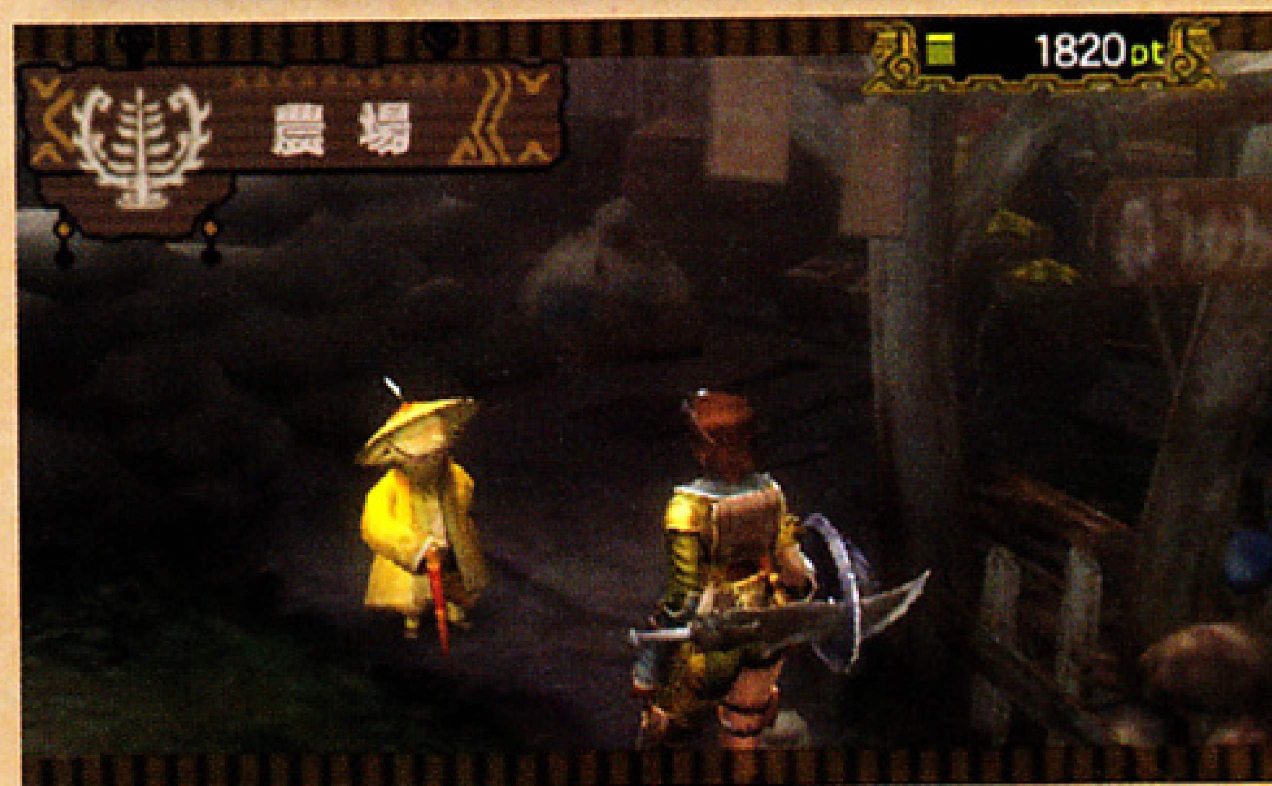
小型怪物

名称	换资源pt	备注
アプトノス	1pt	同类被攻击会换区。
ケルビ	2pt	
オルタロス	1pt	
ブナハブラ	3pt	会被火把吸引。
ギィギ	3pt	弱火，可用火把驱散。
ジャギィ	5pt	
ジャギィノス	10pt	
フロギィ	6pt	
バギィ	6pt	
エピオス	5pt	仅限水中。
鱼类	5pt	鱼类有鲨鱼、水母、金枪鱼等种类。
ルドロス	13pt	

大型怪物

名称	换资源pt	出现时间
ドスジャギィ	150pt	昼・夜
ドスバギィ	200pt	夜
クルペッコ	300pt	昼
クルペッコ亜種	400pt	夜
アオアシラ	200pt	夜
ラングロトラ	250pt	夜
ボルボロス	500pt	夜
ロアルドロス	450pt	昼
ロアルドロス亜種	550pt	夜
チャナガブル	600pt	夜
ラギアクルス	1000pt	昼
ラギアクルス亜種	1200pt	夜
ガノトトス	1000pt	夜
ディアブロス	1000pt	夜
ディアブロス亜種	1200pt	夜
リオレイア	800pt	昼
リオレイア亜種	1000pt	夜
リオレウス	1000pt	昼・夜
リオレウス亜種	1200pt	夜
ナルガクルガ	1000pt	夜
ジンオウガ	1000pt	夜
ウラガンキン亜種	1200pt	夜
ドボルベルク	1000pt	夜
ブラキディオス	1000pt	夜
イビルジョー	1500pt	夜





虽然不如P系列的农场全能，本作中同样可以在农场栽培、采取作物和昆虫、蘑菇、蜂蜜等。尽管种类有限，且消耗资源点数。但就效率而言与自身任务采取还是不错的。

名称	使用可能设施	入手方法
モンスターのフン	农田	采取，莫伽之森狩猎。
特大サイズのフン		莫伽之森草食种繁殖时等出现的巨大**アプトノス**狩猎。
肥沃なドロ		**ボルボロス**狩猎・**落とし**物
薬用ムシドンドン	虫箱	交易品
強烈なフェロモン		莫伽之森昆虫狩猎
キノコの培菌	蘑菇箱	莫伽之森采取
キノコの培々菌		交易品
ドスはたらきバチ	蜂蜜箱	交易品
ツチノコトラップ	全部	莫伽之森采取、交易品

农场可栽培道具

设施名	道具名	必要资源源pt（1次）	备注（副产物等）
农田	薬草	5pt	
	げどく草	5pt	
	ネンチャク草	10pt	
	ネムリ草	10pt	
	火薬草	20pt	カラの実
	ツタの葉	10pt	
	ペイントの実	10pt	カラの実
	怪力の種	80pt	
	忍耐の種	60pt	
	火消しの実	20pt	
	水守の種	20pt	
	氷散の粒	20pt	
	雷静の種	20pt	
	龍殺しの実	100pt	
	ハリの実	5pt	カラの実
	カクサンの実	20pt	
	はじけクルミ	10pt	カラの実
	トウガラシ	20pt	カラの実
	サボテンの花	20pt	カラの実
	イキツギ藻	10pt	カラの実
蘑菇箱	アオキノコ	5pt	釣りミミズ
	毒テングダケ	10pt	
	マヒダケ	20pt	
	ドキドキノコ	30pt	
	ニトロダケ	20pt	釣りミミズ
	マンドラゴラ	300pt	
虫箱	にが虫	20pt	
	光蟲	80pt	虫の死骸
	不死虫	100pt	
	雷光虫	150pt	
	ヤマイモムシ	10pt	
	カクバッタ	10pt	
	ツチハチノコ	20pt	
蜂蜜箱	ハチミツ	40pt	虫の死骸





和交易船船长的交易分为通常交易和稀少交易两种。通常交易通过选择各种可换资源的特产品积累交易值，当我方特产品的交易值高于对方交易品的交易值时则交易成立。各种强力农场肥料便是在这里获得的。而特殊稀少交易需要使用带星号的特产品，只能交换星号比特产品少或相当的稀少交易品。除此之外可以在船长处设定下次航海途径的国家，数量不同时间也不等。可以使用道具减少航海时间。

交易品名	寄港地
ピッケルグレート	农耕民族之国
虫あみグレート	
魚獲モリグレート	
雷光虫	
漁のまきエサ	
ツチノコトラップ	
キノコの倍々菌	
薬用ムシドンドン	
ドスはたらきバチ	
モドリ玉	
鎧玉	狩猎民族之国
マタタビ爆弾	
打上げタル爆弾	
音爆弾	
大タル爆弾G	
シビレ罠	
落とし穴	
閃光玉	
鬼人薬	
硬化薬	
強走薬	
上鎧玉	
秘薬	龙人族的故乡
カラ骨【小】	
鳥竜種の牙	
とがった牙	
怪力の丸薬	
忍耐の丸薬	
竜の爪	
竜の牙	
水中用バリスタ	

稀少交易品目录

希少交易品名	分类	希少交易值	交易船の寄港地
連続肉焼きセット	道具	★	農耕民族の国
調合書④上級編		★	
ブーギー	家具	★	
虹のキノコランプ		★★	
砂岩の植木鉢		★★	
湿地の植木鉢		★★★★	
雪結晶の植木鉢		★★★★★★	
鉄鉱石の彫刻		★★★★	
団長船の強化材	狩猟船	★	
赤槍船の強化材		★★	
黒槍船の強化材		★★	
緑と黒の衝撃	小猪服装	★	
天使のレオタード		★★	
眠りを誘う白		★★★	
カエルのマーチ		★★★★	
オオマヒシメジ	道具	★★	
オオモロコシ		★★★★★	
ペピポパンプキン		★★★★★	
財宝の地図	道具	★	狩猟民族の国
予備の大槍		★	
調合書⑤達人編		★★	
尖鎧玉		★★	
堅鎧玉		★★★	
極彩ペッコランプ	家具	★★★★	
ケルビの角飾り		★★	
ねじれた角飾り		★★★★★	
峯山の龍角飾り		★★★★★★	
蒼海の噴水像		★★★	
泡々の噴水像		★★★★★	
謎の武器の秘伝書	道具	★★★	
謎の重弩の秘伝書		★★★★★★	
守りの護符		★★★	
力の護符		★★★★	
異国の角竜肉	道具	★★	竜人族の故郷
採取封印の書	奇面族特技	★	
七転び八起きの書		★★	
採取強化の書		★★	
背水の陣の書		★★★	
ドンドンのおどり	奇面族舞蹈	★★★	
ギルドール【赤】	家具	★★★★	
ギルドール【緑】		★★★★★★	
ドスブーギー		★★★★	
魅惑の深海ランプ		★★★★★	
模型・砂上船		★★★★★★	
アイルーフェイク	奇面族面具	★★★★	
くっさくさのお面		★★★★★	
砥石のお面		★★★★★★	
ダルマのお面		★★★★★★★	
爆弾強化の書	奇面族特技	★★	



稀少特产品列表

希少特产品名称	希少交易值	入手先
巨大な頭骨	★	巨大アプトノス（草食龙繁殖期出现） ドスジャギィ
クイーンニードル		ブナハブラ（大）（昆虫繁殖期出现）
オオツチノコ		农场使用ツチノコトラップ一定几率入手
リュウグウガニ		派遣狩猎船前往伝説の潮域入手
立派な牙		ブルファンゴ
太古のオイル	★★	ロアルドロス
ド派手な尾羽根		クルペッコ
頑強な頭骨		ドスジャギィ（夜）
珍味・熊の手		アオアシラ
女王の霊薬	★★★	リオレイア
もこもこタテガミ		ロアルドロス（夜）
ラングロタン		ラングロトラ
ペコペコラッパ		クルペッコ亜种
真紅の大竜鱗	★★★★	リオレウス
雌火竜のロース		リオレイア（夜）
高級泥パック		ボルボロス
海王の大竜鱗		ラギアクルス
海王の特大竜鱗	★★★★★	ラギアクルス（夜）
雌火竜の桜ロース		リオレイア亜种
火竜の上カルビ		リオレウス（夜）
安眠ガス袋		ウラガンキン亜种
水竜の大トロ		ガノトトス
ドボルトリュフ		ドボルベルク
大きな黒曜石		ブラキディオス
ディアブロハート		ディアブロス亜种
迅竜の瞳	★★★★★★	ナルガクルガ
ジンオウヘッド		ジンオウガ
天空の蒼竜鱗		リオレウス亜种
海王の白竜鱗	★★★★★★★	ラギアクルス亜种
世界を喰らう胃袋		イビルジョー





游戏一开始，自称莫伽村主角非我莫属的船团三兄弟的狩猎船就被海龙袭击，破烂而归。而随着故事发展通过玩家不断搜集修补狩猎船的材料完成纳品依赖，最终使三个人的船队复活。能够消耗资源前往捕鱼、探宝等。通过特殊稀有交易得到强化材后便能够前往更加高级的渔场和宝藏地。当三位团员身体状况好的时候也可以前往狩猎带回怪物的素材来。而平时少有会自行改造，能使可以前往的渔场等提高一个等级。通过各种渔具可以提高捕鱼、探宝、狩猎的效果，以及加快返航时间等。根据渔夫的对话会提供大渔可能性较高地点的信息哦。另外，值得一提的是探宝中获得的王冠上镶嵌的辉石和有洞的王冠通过合成可以高价卖出，作为初期赚钱的手段极为适合。

名称	效果	入手方法	备注
漁のまきエサ	渔的效果UP	莫伽之森狩猎水生兽・鱼类	渔以外使用增加同等级道具1个
みごとな水かき	缩短航海日数1日		
強靭な水かき	缩短航海日数2日		
財宝の地図	探宝的效果UP	交易品	探宝以外使用的话效果减小
予備の大槍	狩猎的效果UP		狩猎以外使用的话效果减小



村和港都有可以供玩家任务前进食的猫厨房，通过选择两种材料根据其配合可以得到各种属性加成，并且发动猫技能。素材有等级之分，可以随着剧情进展提高，或通过完成纳品依赖，或通过完成有《食材探索》标志的任务提高等级。等级高的素材每一颗星能够提高任务开始时的体力10点，而新鲜素材可以提高耐力25点，两项都是最高150。村子可通过金钱和资源支付，而港只能用金钱，不过两地都可以用食事券免费吃一次。食事券可以通过多次食用料理获得。

技能名	效果
ネコの研磨術	磨刀动作一定几率变快。
ネコの道具倹約術	铁锹系、虫网系道具不易损坏。
ネコのKO術	怪物容易陷入眩晕状态。
ネコの特殊攻撃術	异常状态攻击积蓄值增加。
ネコの体術	回避与防御等消耗的耐力槽量减少。
ネコの起上がり術【小】	起身无敌时间变长。
ネコの起上がり術【大】	起身无敌时间大幅变长。
ネコの毛づくろい上手	防御力DOWN与全耐性DOWN的效果时间减半。属性**やられ**更容易恢复。
ネコの逃走術	背向大型怪物逃走时消耗的耐力量减少。
ネコのすりぬけ術	被大型怪物捕捉时挣脱变得容易。
ネコの胆力	被怪物发现不会出现硬直。
ネコの火属性得意	火耐性UP。
ネコの水属性得意	水耐性UP。
ネコの雷属性得意	雷耐性UP。
ネコの氷属性得意	冰耐性UP。
ネコの龍属性得意	龙耐性UP。
ネコの投擲術	石子和投掷小刀、回旋标等投掷道具伤害增加。
ネコの射撃術	通常弹伤害增加。
ネコの暴れ撃ち	弩伤害增加，但是弹道容易发生偏移。
ネコの砲撃術	大炮与压敏电阻弹的伤害增加。彻甲榴弹的爆发与铳枪炮击伤害也会增加。
ネコの調合術【小】	调合成功率上升10%。
ネコの調合術【大】	调合成功率上升20%。
ネコの医療術	体力回复量增加。解毒草与苦虫的调和成功率变为100%。
ネコの弱いの来い！	任务中出现的大型怪物容易出现弱小个体。
ネコのかかってこい	狩猎环境不安定情况下必定乱入。
ネコの防御術【小】	低几率减少玩家受到的伤害。
ネコの防御術【大】	高几率减少玩家受到的伤害。
ネコの水泳名人	水中时冲刺等消耗的耐力量减少。
ネコの奇面族指導術	加快奇面族的成长。奇面族之间不吵架。
ネコの採取術	采取点和采掘点的采取采掘次数一定几率变多。
ネコのツタ登りの超人	攀登藤条时耐力消费量减少，且受到一定程度攻击不容易掉落。
ネコの運搬の超人	搬运中冲刺消耗的耐力量减少，受到轻攻击不会出现硬直。
ネコの着地術	从高处落下时不会有伏地动作。搬蛋时从高处落下蛋不会碎。
ネコの釣り上手	钓鱼时鱼更容易上钩。
ネコの千里眼の術	任务开始时一定时间能够看到大型怪物的位置。
ネコのこやし玉達人	大便玉击中怪物后必定成功使其换区。调和大便玉成功率100%。
ネコの火渡り術	溶岩地形造成的伤害无效化。
ネコのおまけ術	力尽猫车之后依然保留食事效果。
ネコの尻もち着かず	不会被攻击击中坐地上。
ネコの受け身術	被吹飞后能够受身。
ネコのゴリ押し術	攻击被弹刀后立刻继续攻击时的斩味少许上升。
ネコの火事場力	剩余体力极少时攻击力大幅提升。
ネコの休憩術	作休息动作一定时间后攻击力一段时间内上升。
ネコのド根性	体力剩余一定以上时受到攻击不会被一击必杀。
ネコの火薬術	各爆弹桶的威力与爆破属性积蓄值提升。
ネコの解体術【小】	一定几率增加剥取次数。
招きネコの幸運	任务报酬获得的道具变多。
招きネコの悪運	任务开始时会发时不幸的事情，耐力变最低等。
招きネコの金運	任务完成时报酬金增多。
ネコの秘境探索術	任务开始地点随机时必定从隐藏区域开始任务。
ネコの手配上手	追加支给品立刻投放。
ネコのカリスマ	可与山菜爷对话的次数变为最大。
ネコの不眠術	包括在营地任务中完全不会睡着。

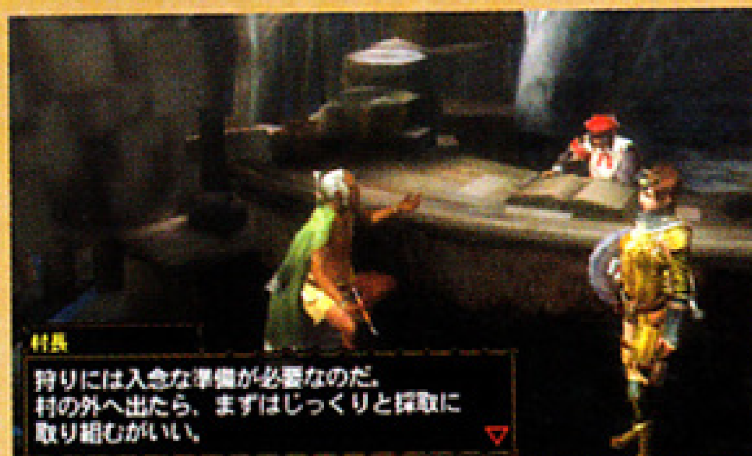
調和列表

Monster Hunter 3G

調合後アイテム	素材A	素材B
回復薬	薬草	アオキノコ
回復薬グレート	回復薬	ハチミツ
栄養剤	アオキノコ	不死虫
栄養剤グレート	栄養剤	ハチミツ
解毒薬	げどく草	アオキノコ
漢方薬	サボテンの花	にが虫
秘薬	栄養剤グレート	マンドラゴラ
いにしえの秘薬	活力剤	ケルビの角
酸素玉	素材玉	イキツギ藻
増息薬	増強剤	イキツギ藻
増息薬グレート	イキツギ藻	狂走エキス
増強剤	ハチミツ	にが虫
活力剤	増強剤	マンドラゴラ
消散剤	増強剤	はじけイワシ
	トウガラシ	ハレツアロワナ
強走薬	増強剤	生焼け肉
強走薬グレート	こんがり肉	狂走エキス
元気ドリンコ	ハチミツ	ニトロダケ
	トウガラシ	眠魚
鬼人薬	増強剤	怪力の種
鬼人薬グレート	鬼人薬	アルビノエキス
怪力の丸薬	活力剤	怪力の種
硬化薬	増強剤	忍耐の種
硬化薬グレート	硬化薬	アルビノエキス
忍耐の丸薬	活力剤	忍耐の種
ホットドリンク	トウガラシ	にが虫
ホットミート	こんがり肉	トウガラシ
クーラードリンク	氷結晶	にが虫
クーラーミート	こんがり肉	氷結晶
毒生肉	生肉	毒テングダケ
シビレ生肉	生肉	マヒダケ
眠り生肉	生肉	ネムリ草
素材玉	ネンチャク草	石ころ
	ネンチャク草	鉄鉱石
消臭玉	素材玉	にが虫
けむり玉	素材玉	ツタの葉
毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ
	素材玉	毒袋
閃光玉	素材玉	光蟲
こやし玉	素材玉	モンスターのフン
	モンスターのフン	素材袋
ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの実
モドリ玉	素材玉	ドキドキノコ
爆薬	火薬草	ニトロダケ
小タル爆弾	小タル	火薬草
小タル爆弾G	小タル爆弾	ハレツアロワナ
大タル爆弾	爆薬	大タル
大タル爆弾G	大タル爆弾	カクサンデメキン
打ち上げタル爆弾	小タル爆弾	飛甲虫の羽
打ち上げタル爆弾G	打ち上げタル爆弾	バクレツアロワナ
音爆弾	爆薬	鳴き袋
マタタビ爆弾	小タル爆弾	マタタビ
ネット	クモの巣	ツタの葉
落とし穴	ネット	トラップツール
シビレ罠	トラップツール	雷光虫
マグダンゴ	釣りミミズ	ヤマイモムシ
バクダンゴ	釣りフィーバエ	ボンバッタ
黄金ダンゴ	釣りフィーバエ	ツチハチノコ
サシミダンゴ	釣りフィーバエ	ヤマイモムシ
キレダンゴ	釣りフィーバエ	カクバッタ
ボロピッケル	石ころ	棒状の骨
	石ころ	なぞの骨
ピッケル	鉄鉱石	棒状の骨
ピッケルグレート	マカライト鉱石	棒状の骨
ボロ虫あみ	ネット	なぞの骨
虫あみ	ネット	竜骨【小】
虫あみグレート	ネット	竜骨【中】
漁獲モリ	欠けた貝殻	なぞの骨
抗菌石	大地の結晶	にが虫
生命の粉	不死虫	竜の牙
生命の粉塵	生命の粉	竜の爪
生命の大粉塵	生命の粉塵	落陽草の花
回復笛	生命の粉	角笛
解毒笛	角笛	抗菌石
鬼人笛	鬼人薬グレート	竜骨【中】
硬化笛	硬化薬グレート	竜骨【中】
毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ
眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草
麻痺投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ
ブーメラン	砥石	竜骨【小】
力の爪	力の護符	恐暴竜の鉤爪
守りの爪	守りの護符	恐暴竜の鉤爪
LV2 通常弾	カラの実	ハリの実
LV3 通常弾	カラの実	はじけイワシ
LV1 貫通弾	カラの実	鳥竜種の牙
Lv2 貫通弾	カラの実	ハリマグロ
LV3 貫通弾	カラ骨【小】	ハリマグロ
LV1 散弾	カラの実	はじけクルミ
LV2 散弾	カラの実	竜の牙
LV3 散弾	カラ骨【小】	竜の牙
LV1 徹甲榴弾	カラの実	ハレツアロワナ
LV2 徹甲榴弾	カラ骨【小】	ハレツアロワナ
LV3 徹甲榴弾	カラ骨【大】	バクレツアロワナ
LV1 拡散弾	カラの実	カクサンの実
LV2 拡散弾	カラ骨【小】	竜の爪
LV3 拡散弾	カラ骨【大】	カクサンデメキン
火炎弾	カラの実	火薬草
水冷弾	カラの実	キレアジ
氷結弾	カラの実	氷結晶
電撃弾	カラの実	光蟲
滅龍弾	カラ骨【大】	龍殺しの実
LV1 回復弾	カラの実	薬草
LV2 回復弾	回復薬	カラの実
LV1 毒弾	カラの実	毒テングダケ
LV2 毒弾	カラ骨【小】	毒テングダケ
LV1 麻痺弾	カラの実	マヒダケ
LV2 麻痺弾	カラ骨【小】	マヒダケ
LV1 睡眠弾	カラの実	ネムリ草
LV2 睡眠弾	カラ骨【小】	眠魚
ペイント弾	カラの実	ペイントの実
鬼人弾	カラ骨【大】	怪力の種
硬化弾	カラ骨【大】	忍耐の種
LV1 水中弾	カラの実	とがった牙
LV2 水中弾	カラ骨【小】	とがった牙
LV1 減気弾	モンスターのフン	カラの実
LV2 減気弾	カラ骨【小】	シンドイワシ
斬裂弾	カラ骨【小】	キレアジ
竜撃弾	カラ骨【大】	ハレツアロワナ
爆破弾	カラの実	バクレツアロワナ
捕獲用麻酔薬	ネムリ草	マヒダケ
捕獲用麻酔ナイフ	捕獲用麻酔薬	投げナイフ
捕獲用麻酔玉	捕獲用麻酔薬	素材玉
捕獲用麻酔弾	捕獲用麻酔薬	カラ骨【小】
空きビン	カラ骨【小】	砥石
毒ビン	空きビン	毒テングダケ
麻痺ビン	空きビン	マヒダケ
睡眠ビン	空きビン	ネムリ草
強撃ビン	空きビン	ニトロダケ
接撃ビン	空きビン	キレアジ
ペイントビン	空きビン	ペイントの実
減気ビン	空きビン	シンドイワシ
爆破ビン	空きビン	バクレツアロワナ
鎧玉	マカライト鉱石	鎧石
鎧玉	鎧石	キラビートル
上鎧玉	ドラグライト鉱石	鎧石
上鎧玉	鎧石	マレコガネ
尖鎧玉	カブレライト鉱石	鎧石
尖鎧玉	紅蓮石	鎧石
堅鎧玉	グラシスメタル	鎧石
堅鎧玉	鎧石	王族カナブン
重鎧玉	エルトライト鉱石	鎧石
重鎧玉	鎧石	皇帝バッタ
真鎧玉	メランジェ鉱石	鎧石
真鎧玉	鎧石	マボロシチョウ
光り輝く王冠	穴のあいた王冠	王冠にはめる輝石
鉄鉱石	鉄鉱石	フエールピッケル
大地の結晶	大地の結晶	フエールピッケル
マカライト鉱石	マカライト鉱石	フエールピッケル
ドラグライト鉱石	ドラグライト鉱石	フエールピッケル
カブレライト鉱石	カブレライト鉱石	フエールピッケル
エルトライト鉱石	エルトライト鉱石	フエールピッケル
ユニオン鉱石	ユニオン鉱石	フエールピッケル
メランジェ鉱石	メランジェ鉱石	フエールピッケル
シーブライト鉱石	シーブライト鉱石	フエールピッケル
デプスライト鉱石	デプスライト鉱石	フエールピッケル
紅蓮石	紅蓮石	フエールピッケル
獄炎石	獄炎石	フエールピッケル
真紅蓮石	真紅蓮石	フエールピッケル
ライトクリスタル	ライトクリスタル	フエールピッケル
ピュアクリスタル	ピュアクリスタル	フエールピッケル
上竜骨	上竜骨	フエールピッケル
尖竜骨	尖竜骨	フエールピッケル
堅竜骨	堅竜骨	フエールピッケル
重竜骨	重竜骨	フエールピッケル
セッチャクロアリ	セッチャクロアリ	フエールピッケル
キラビートル	キラビートル	フエールピッケル
ドスヘラクレス	ドスヘラクレス	フエールピッケル
マレコガネ	マレコガネ	フエールピッケル
王族カナブン	王族カナブン	フエールピッケル
皇帝バッタ	皇帝バッタ	フエールピッケル
マボロシチョウ	マボロシチョウ	フエールピッケル
いにしえの龍骨	いにしえの龍骨	フエールピッケル
太古の竜骨	太古の竜骨	フエールピッケル
紋章のついた王冠	穴のあいた王冠	王家の紋章
亡国の王冠	光り輝く王冠	王家の紋章
	王冠にはめる輝石	紋章のついた王冠



村任务列表



玩家作为猎人来到莫伽村，为了采明这一临海的渔村原因不明地震的根源。在狩猎中不断成长，通过与村长、村长儿子、受付娘等全体村民的共同努力，终于为村子带来了真正的和平。并且围绕狩猎途中遇到的两位奇面族少年，也展开了另一番别有风趣的冒险。

Lv	任务名	内容	地点	条件	备注
★1	孤島のキノコ集め	特産キノコ×3	孤島＜昼＞	无	关键
	ジャギィノスの群れを狩れ	ジャギィノス5头讨伐	孤島＜昼＞	无	关键
	美味なるキモを求めて	モンスターのキモ×3	孤島＜昼＞	无	关键
	ケルビの角を納品せよ	ケルビの角×2	孤島＜昼＞	无	
	目指せ釣り名人！	黄金魚×3	孤島＜昼＞	无	
	孤島の海中探索	ベニサンゴ石×8	孤島＜昼＞	无	

Lv	任务名	内容	地点	条件	备注
★2	砂原の採取ツアー	ネコタクチケット納品	砂原＜昼＞	无	
	オルタロスの性質を学べ	オルタロス12匹讨伐	孤島＜昼＞	无	
	孤島に向かう我が主のために	アオアシラ1头狩猎	孤島＜昼＞	无	
	アオアシラを生け捕れ！	アオアシラ1头捕获	孤島＜昼＞	无	关键
	ドスジャギィを捕まえろ！	ドスジャギィ1头捕获	孤島＜昼＞	无	
	水生獣ルドロスを狩れ！	ルドロス6头狩猎	孤島＜昼＞	无	紧急
	砂原のならず者の長	**ドスジャギィ**1头狩猎	砂原＜昼＞	无	关键
	竜骨結晶を採掘せよ！	竜骨結晶×4	砂原＜夜＞	无	
	砂原のキモ納品依頼！	モンスターのキモ×3	砂原＜昼＞	无	

Lv	任务名	内容	地点	条件	备注
★3	水没林の採取ツアー	ネコタクチケット納品	水没林＜昼＞	无	
	奇面族を救出せよ！	奇面族救出	孤島＜昼＞	无	紧急
	トリックスターを捕まえろ	クルペッコ1头捕获	孤島＜昼＞	无	
	ロアルドロス捕獲作戦！	ロアルドロス1头捕获	孤島＜昼＞	无	
	彩鳥・クルペッコ狩猟！	クルペッコ1头狩猎	砂原＜昼＞	无	关键
	土砂竜・ボルボロス！	ボルボロス1头狩猎	砂原＜昼＞	无	关键
	リノプロスの暴走！	**リノプロス**6头讨伐	砂原＜昼＞	无	
	草食竜の卵を探せ！	草食竜の卵×2	砂原＜昼＞	无	
	水没林愚連隊	ドスフロギィ1头狩猎	水没林＜昼＞	无	
	ロアルドロスを狩猟せよ！	**ロアルドロス**1头狩猎	水没林＜昼＞	无	关键
	水没林の虫退治！	**ブナハブラ**12匹讨伐	水没林＜昼＞	无	
	水没林の水生獣を狩れ！	**ルドロス**6头讨伐	水没林＜昼＞	无	

Lv	任务名	内容	地点	条件	备注
★4	凍土の採取ツアー	ネコタクチケット納品	凍土＜昼＞	无	
	灯魚竜・チャナガブル！	チャナガブル1头狩猎	水没林＜夜＞	无	紧急
	海竜ラギアクルスに挑め！	ラギアクルス1头击退	孤島＜昼＞	无	紧急
	女王・リオレイア狩猟	リオレイア1头狩猎	孤島＜昼＞	无	关键
	竜の卵納品	竜の卵×2	孤島＜昼＞	无	
	土砂竜と群れ長狩猟！	ボルボロス1头与ドスジャギィ1头狩猎	砂原＜昼＞	无	
	陸の女王、捕獲作戦！	**リオレイア**1头捕获	水没林＜夜＞	无	
	雪のちウルクスス	ウルクスス1头狩猎	凍土＜昼＞	无	关键
	群れを統べるドスバギィ！	ドスバギィ1头狩猎	凍土＜昼＞	无	关键
	暗闇にうごめく猛毒！	**ギギネブラ**1头狩猎	凍土＜昼＞	无	
	青き集団、バギィ討伐！	**バギィ**20头狩猎	凍土＜昼＞	无	
	極寒の地の採掘依頼	血石×8	凍土＜昼＞	无	

Lv	任务名	内容	地点	条件	备注
★5	火山の採取ツアー	ネコタクチケット納品	火山＜昼＞	无	
	ラギアクルスを仕留めろ！	ラギアクルス1头狩猎	孤島＜昼＞	无	紧急
	迷子の奇面族	ドボルベルク1头狩猎	水没林＜昼＞	无	紧急
	砂上のテーブルマナー	ハプルボッカ1头狩猎	砂原＜昼＞	无	
	大海の王、捕獲大作戦！	ラギアクルス1头捕获	水没林＜昼＞	无	
	渾身のドボルベルク	ドボルベルク1头狩猎	水没林＜昼＞	无	
	赤甲獣ラングロトラ現る！	**ラングロトラ**1头狩猎	火山＜昼＞	无	关键
	ウラガンキンを捕獲せよ！	ウラガンキン1头捕获	火山＜夜＞	无	
	最も危険な運び依頼	火薬岩×2	火山＜昼＞	无	关键
	最終決戦・ナバルデウス！	**ナバルデウス**讨伐或击退	海底遺跡	无	
	空の王者リオレウス！	**リオレウス**1头狩猎	火山＜夜＞	无	关键
	氷牙竜・ベリオロス！	**ベリオロス**1头狩猎	凍土＜昼＞	无	关键
	砂原の角竜を狩れ！	**ディアブロス**1头狩猎	砂原＜昼＞	无	
	空の王者を狩猟せよ！	**リオレウス**1头狩猎	孤島＜昼＞	无	
	脅威！火山の鉄槌！	**ウラガンキン**1头狩猎	火山＜昼＞	无	
	火の海に棲む竜！	**アグナコトル**1头狩猎	火山＜昼＞	无	

Lv	任务名	内容	地点	条件	备注
★6	砂原の採取ツアー	ネコタクチケット納品	砂原＜昼＞	无	
	水没林の採取ツアー	ネコタクチケット納品	水没林＜昼＞	无	
	渓流の採取ツアー	ネコタクチケット納品	渓流＜昼＞	无	
	女王・リオレイア狩猟	リオレイア1头狩猎	孤島＜昼＞	无	
	強襲する孤島の水流！	ロアルドロス1头狩猎	孤島＜夜＞	无	
	統率者のプライド	ドスジャギィ、リオレイア亚种狩猎	孤島＜昼＞	无	
	ジャギィノスの群れを狩れ	ジャギィノス10头讨伐	孤島＜昼＞	无	关键
	土砂竜・ボルボロス！	ボルボロス1头狩猎	砂原＜夜＞	无	
	嵐の前触れ	リオレイア、ボルボロス狩猎	砂原＜昼＞	无	
	水没林に咲く	クルペッコ亚种1头狩猎	水没林＜夜＞	无	关键
	水没林愚連隊	ドスフロギィ1头狩猎	水没林＜夜＞	无	
	良薬作りに必要なもの	垂皮油×5	水没林＜昼＞	无	
	渓流に舞う桜の女王	リオレイア亚种1头狩猎	渓流＜昼＞	无	关键
	紫毒に染まる渓流	ロアルドロス亚种1头狩猎	渓流＜昼＞	无	紧急
	アオアシラが大変です×2	アオアシラ2头狩猎	渓流＜昼＞	无	
	狗竜狩猟を披露せよ！	ドスジャギィ1头狩猎	渓流＜昼＞	无	
	ブルファンゴを狩れ！	ブルファンゴ15头讨伐	渓流＜昼＞	无	
	幸せのたまごを生むガーグァ	ガーグァの卵×3	渓流＜昼＞	无	
	謳う！　孤島のクルペッコ	ネコタクチケット納品	孤島＜昼＞	无	

Lv	任务名	内容	地点	条件	备注
★7	凍土の採取ツアー	ネコタクチケット納品	凍土＜昼＞	无	
	ガノトトス襲来！	ガノトトス1头狩猎	孤島＜昼＞	无	紧急
	落石注意！？	ラングロトラ2头狩猎	砂原＜夜＞	无	关键
	灯魚竜・チャナガブル！	チャナガブル1头狩猎	水没林＜昼＞	无	
	雪原のスノーダンパー	ボルボロス亚种1头狩猎	凍土＜夜＞	无	关键
	月光アイスダンス	ウルクスス2头狩猎	凍土＜夜＞	无	
	群れを統べるドスバギィ！	ドスバギィ1头狩猎	凍土＜夜＞	无	
	ビリビリするらしいです	ギギネブラ亚种1头狩猎	凍土＜昼＞	无	关键
	ドクターの猛毒毒研究	ギギネブラ、ギギネブラ亚种狩猎	凍土＜夜＞	无	
	ガウシカの角切り	ガウシカの角5本納品	凍土＜昼＞	无	
	ドクターの独創的な毒収集	ギギネブラ3头狩猎	凍土＜夜＞	无	
	凍土戦線・氷塊あり！	**ボルボロス**亚种、**ギギネブラ**狩猎	凍土＜昼＞	无	
	大砂漠の宴！！	ジエン・モーラン讨伐或击退	大砂漠＜昼＞	无	

Lv	任务名	内容	地点	条件	备注
★8	火山の採取ツアー	ネコタクチケット納品	火山＜昼＞	无	
	最高のお面を取り戻せ！	リオレウス1头狩猎	孤島＜昼＞	无	紧急
	大海の王・ラギアクルス！	ラギアクルス1头狩猎	孤島＜夜＞	无	关键
	海の竜と水の竜	ラギアクルス、ガノトトス狩猎	孤島＜昼＞	无	
	砂原の角竜を狩れ！	ディアブロス1头狩猎	砂原＜夜＞	无	
	砂上のテーブルマナー	ハプルボッカ1头狩猎	砂原＜昼＞	无	
	氷牙竜・ベリオロス！	ベリオロス1头狩猎	凍土＜昼＞	无	
	火の海に棲む竜！	アグナコトル1头狩猎	火山＜夜＞	无	关键
	脅威！　火山の鉄槌！	ウラガンキン1头狩猎	火山＜昼＞	无	
	動くこと、山の如し！	ドボルベルク1头狩猎	渓流＜夜＞	无	关键
	雨に煙る、双子の山	ドボルベルク2头狩猎	渓流＜昼＞	无	
	«食材探索»敢然たる連続狩猟	**チャナガブル**、**ドスフロギィ**、**ラギアクルス**狩猎	水没林＜昼＞	无	
	クローベリング・タイム！	アグナコトル、ラングロトラ、リオレウス狩猎	火山＜昼＞	无	
	爆砕！　ブラキディオス！	ブラキディオス1头狩猎	火山＜昼＞	无	关键



Lv	任务名	内容	地点	条件	备注
	激闘！　蒼の火竜	リオレウス亜种１头狩猎	孤島＜昼＞	无	
	砂原で発生、風牙竜巻	ベリオロス亚种１头狩猎	砂原＜夜＞	无	关键
	暴君の時代	ディアブロス、ディアブロス亚种狩猎	砂原＜昼＞	无	
	漆黒の影	ナルガクルガ１头狩猎	水没林＜夜＞	无	关键
	凍てつく殺意	アグナコトル亚种、ベリオロス狩猎	凍土＜昼＞	无	
	月下雷鳴	ジンオウガ１头狩猎	渓流＜夜＞	无	紧急
	今そこにある恐怖	ハプルボッカ、ラングロトラ、ベリオロス亚种狩猎	砂原＜昼＞	无	
	集え！　孤島の大連続戦	ドスジャギィ、ドボルベルク、リオレウス亚种狩猎	孤島＜夜＞	无	
★9	森に棲むもの	アオアシラ、ナルガクルガ、ジンオウガ狩猎	渓流＜昼＞	无	
	天と地の領域！	リオレイア亚种、リオレウス亚种狩猎	渓流＜夜＞	无	关键
	黒き怒りは夜陰を照らす	ディアブロス亚种１头狩猎	砂原＜夜＞	无	关键
	仄暗い火口の中から	**ウラガンキン**亚种１头狩猎	火山＜夜＞	无	关键
	氷の楔	アグナコトル亚种１头狩猎	凍土＜夜＞	无	关键
	双界の覇者	ラギアクルス亚种１头狩猎	孤島＜昼＞	无	紧急
	イビルジョー狩猟	イビルジョー１头狩猎	火山＜昼＞	无	紧急
	英雄の証明	ラギアクルス亚种、ブラキディオス、リオレウス亚种狩猎	陸の闘技場	无	紧急
	煌黒龍アルバトリオン	アルバトリオンの討伐	神域	?	紧急





与前作不同，本作的线上据点由沙尘都市洛库拉库转移到了海港坦希亚。活用3DS擦身机能的过客猎人机能等等，为联机乃至线下狩猎带来了全新的要素。其他，丰富的怪物与新追加的G级难度更令人跃跃欲试。全新的怪物动作招式与更强的亚种，新的G级装备造型与随之而来的全新技能同样令人充满了期待。与伙伴同乐，或是和线下村模式同样与奇面族茶茶、卡杨巴一同热闹的开始G级的狩猎吧。

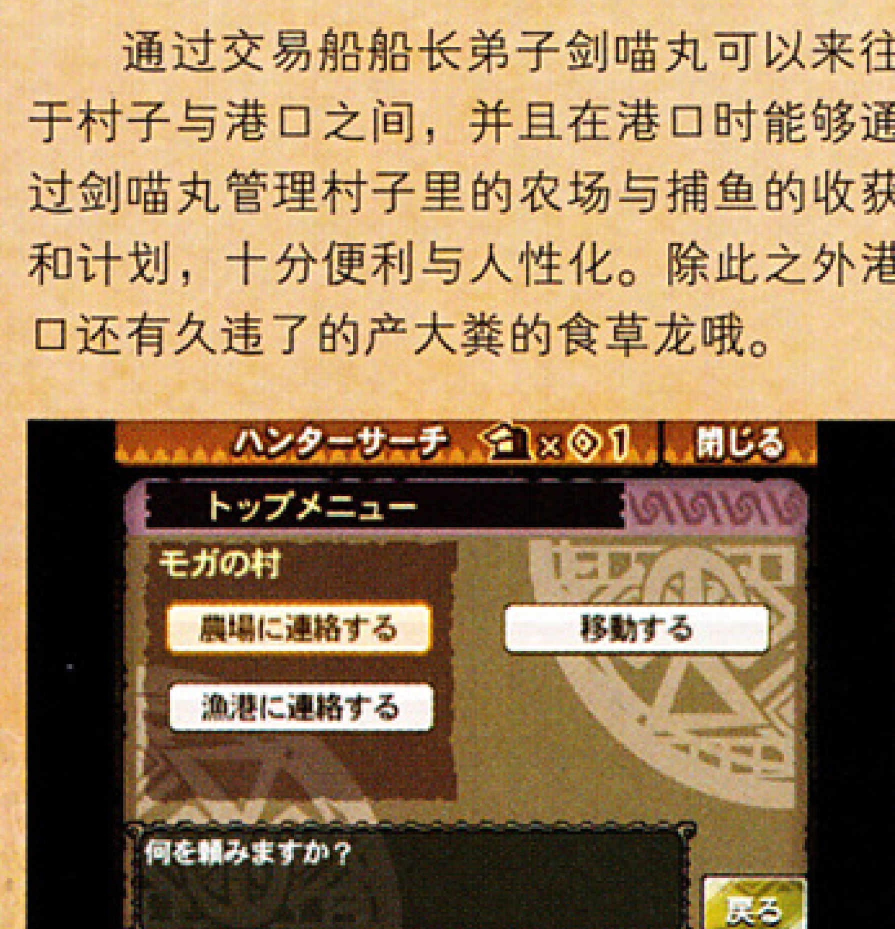
Lv	任务名	内容	地点	条件	备注
	孤島の採取ツアー	ネコタクチケット纳品	孤島＜昼＞	无	
	砂原の採取ツアー	ネコタクチケット纳品	砂原＜昼＞	无	
	水没林の採取ツアー	ネコタクチケット纳品	水没林＜昼＞	无	
	凍土の採取ツアー	ネコタクチケット纳品	凍土＜昼＞	无	
	彩鳥・クルペッコ狩猟！	クルペッコ1头狩猎	孤島＜昼＞	无	关键
	竜の卵納品	竜の卵2个纳品	孤島＜昼＞	无	
	孤島のキノコ集め	特産キノコ12本纳品	孤島＜昼＞	无	
★1	土砂竜・ボルボロス！	ボルボロス1头狩猎	砂原＜昼＞	无	关键
	女王・リオレイア狩猟	リオレイア1头狩猎	水没林＜夜＞	无	关键
	ロアルドロスを狩猟せよ！	ロアルドロス1头狩猎	水没林＜夜＞	无	
	灯魚竜・チャナガブル！	チャナガブル1头狩猎	水没林＜昼＞	无	关键
	＜食材探索＞目指せ釣り名人	黄金魚6匹纳品	水没林＜昼＞	无	食事鱼等级上升
	＜食材探索＞雪のちウルクスス	ウルクスス1头狩猎	凍土＜昼＞	无	食事乳制品等级上升

Lv	任务名	内容	地点	条件	备注
	火山の採取ツアー	ネコタクチケット纳品	火山＜昼＞	无	
	大海の王・ラギアクルス！	ラギアクルス1头狩猎	孤島＜昼＞	无	紧急
	空と陸の火竜を狩れ	リオレウス1头与リオレイア1头狩猎	孤島＜昼＞	HR2以上	紧急
	砂原の角竜を狩れ！	ディアブロス1头狩猎	砂原＜夜＞	无	关键
	砂上のテーブルマナー	ハプルボッカ1头狩猎	砂原＜昼＞	无	关键
	ドボルベルク流域	ドボルベルク1头狩猎	水没林＜夜＞	无	
★2	暗闇にうごめく猛毒！	ギギネブラ1头狩猎	凍土＜昼＞	无	关键
	氷牙竜・ベリオロス！	ベリオロス1头狩猎	凍土＜昼＞	无	
	空の王者リオレウス！	リオレウス1头狩猎	火山＜夜＞	无	
	火の海に棲む竜！	アグナコトル1头狩猎	火山＜夜＞	无	关键
	＜食材探索＞火山の鉄槌！	ウラガンキン1头狩猎	火山＜昼＞	无	食事肉等级上升
	リノプロスの暴走！	リノプロス15头讨伐	火山＜昼＞	无	
	ブルファンゴたちの大集会	ブルファンゴ20头讨伐	陸の闘技場	无	

Lv	任务名	内容	地点	条件	备注
	孤島の採取ツアー	ネコタクチケット纳品	砂原＜昼＞	HR3	
	砂原の採取ツアー	ネコタクチケット纳品	水没林＜昼＞	HR3	
	水没林の採取ツアー	ネコタクチケット纳品	水没林＜昼＞	HR3	
	渓流の採取ツアー	ネコタクチケット纳品	渓流＜昼＞	HR3	
	女王リオレイア狩猟	リオレイア1头狩猎	孤島＜昼＞	HR3	「渓流に舞う桜の女王」完成后出现
	空の王者を狩猟せよ！	リオレウス1头狩猎	孤島＜昼＞	HR3	
	ガノトトス襲来！	ガノトトス1头狩猎	孤島＜夜＞	HR3	关键
	紫水の毒	ロアルドロス亚种1头狩猎	孤島＜夜＞	HR3	
	泥沼の双生児	ボルボロス2头讨伐	砂原＜昼＞	HR3	关键
	水没林に咲く	クルペッコ亚种1头狩猎	水没林＜昼＞	HR3	关键
★3	水没林の紫の霧	ドスフロギィ2头狩猎	水没林＜夜＞	HR3	关键
	水獣たちの挽歌	ロアルドロス2头狩猎	水没林＜昼＞	HR3	「紫水の毒」完成后出现
	＜食材探索＞灯魚竜をねらえ！	チャナガブル1头狩猎	水没林＜夜＞	HR3	食事肉等级上升
	渓流に舞う桜の女王	**リオレイア**亚种1头狩猎	渓流＜夜＞	HR3	
	渓流のお騒がせっ子	**クルペッコ**1头狩猎	渓流＜夜＞	HR3	「水没林に咲く」クリア後に出现
	喧嘩両成敗！	**ドスジャギィ**2头狩猎	渓流＜昼＞	HR3	
	水竜群来	**ガノトトス**3头连续狩猎	水没林＜昼＞	HR3	「ガノトトス来襲！」完成后出现

Lv	任务名	内容	地点	条件	备注
	凍土の採取ツアー	ネコタクチケット纳品	凍土＜昼＞	HR3	
	火山の採取ツアー	ネコタクチケット纳品	火山＜昼＞	HR3	
	縄張りに侵入するべからず	ジンオウガ１头狩猎	孤島＜昼＞	HR3	关键
	砂上のテーブルマナー	ハプルボッカ１头狩猎	砂原＜夜＞	HR3	
	４本の角！	ディアブロス２头狩猎	砂原＜夜＞	HR3	
	大海の王・ラギアクルス！	ラギアクルス１头狩猎	水没林＜昼＞	HR3	
	＜食材探索＞尾槌竜流域	ドボルベルク１头狩猎	水没林＜昼＞	HR3	食事鱼等级上升
	雪原のスノーダンパー	ボルボロス亚种１头狩猎	凍土＜昼＞	HR3	「凍れる大地の大狩猟」完成后出现
	抗いがたき睡魔との戦い	ドスバギィ２头狩猎	凍土＜昼＞	HR3	
★4	毒霧に烟る凍土	ギギネブラ２头狩猎	凍土＜夜＞	HR3	「凍れる大地の大狩猟」完成后出现
	ビリビリするらしいです	ギギネブラ亚种１头狩猎	凍土＜昼＞	HR3	「凍れる大地の大狩猟」完成后出现
	凍れる大地の大狩猟	ギギネブラ亚种、ボルボロス亚种狩猎	凍土＜昼＞	HR3	关键
	ベリオロス狩猟	ベリオロス１头狩猎	凍土＜夜＞	HR3	
	剛拳爆砕！ブラキディオス！	**ブラキディオス**１头狩猎	火山＜夜＞	HR3	紧急
	火山より熱く！ハンター魂	**ウラガンキン**１头狩猎	火山＜昼＞	HR3	关键
	火山鳴動！	**ウラガンキン**３头狩猎	火山＜夜＞	HR3	「火山より熱く！ハンター魂」完成后出现。





通过交易船船长弟子剑喵丸可以来往于村子与港口之间，并且在港口时能够通过剑喵丸管理村子里的农场与捕鱼的收获和计划，十分便利与人性化。除此之外港口还有久违了的产大粪的食草龙哦。

Lv	任务名	内容	地点	条件	备注
	双界の覇者	ラギアクルス亜种１头狩猎	孤島＜昼＞	HR3	紧急
	黒き怒りは夜陰を照らす	ディアブロス亜种１头狩猎	砂原＜夜＞	HR3	「砂塵の牙、地殻の角」完成后出现
	砂原で発生、風牙竜巻	ベリオロス亜种１头狩猎	砂原＜昼＞	HR3	「砂塵の牙、地殻の角」完成后出现
	砂塵の牙、地殻の角	ベリオロス亜种、ディアブロス亜种狩猎	砂原＜夜＞	HR3	关键
★5	氷の楔	アグナコトル亜种１头狩猎	凍土＜昼＞	HR3	关键
	恐暴竜の根城	イビルジョー１头狩猎	凍土＜夜＞	HR3	关键
	＜食材探索＞激震！鋼鎚竜！	ウラガンキン亜种１头狩猎	火山＜昼＞	HR3	食事肉等级上升
	大空を制す、蒼天の王	リオレウス亜种１头狩猎	渓流＜夜＞	HR3	关键
	暗夜のナルガクルガ	ナルガクルガ１头狩猎	渓流＜夜＞	HR3	
	＜食材探索＞大砂漠の宴！！	ジエン・モーラン讨伐或击退	大砂漠＜昼＞	HR3	食事酒等级上升
	古代鮫を狩りつくせ！	サメ型の肉食魚３０匹讨伐	水中闘技場	HR3	

Lv	任务名	内容	地点	条件	备注
	孤島の採取ツアー	ネコタクチケット納品	孤島<夜>	HR6	
	砂原の採取ツアー	ネコタクチケット納品	砂原<夜>	HR6	
	水没林の採取ツアー	ネコタクチケット納品	水没林<夜>	HR6	
	凍土の採取ツアー	ネコタクチケット納品	凍土<夜>	HR6	
	渓流の採取ツアー	ネコタクチケット納品	渓流<夜>	HR6	
	桜色の雌火竜	リオレイア亜种狩猎	孤島<夜>	HR6	关键
	翠色の奔流	ガノトトス亜种狩猎	孤島<昼>	HR6	关键
	孤島の相撲大会！	アオアシラ2头狩猎	孤島<昼>	HR6	
	群れ長と翠水竜狩猟！	全部大型怪物狩猎	孤島<昼>	HR6	ドスジャギィ*2 ガノトトス亜种*1
	リオレイア、現る	リオレイア1头狩猎	砂原<昼>	HR6	
	土砂竜・ボルボロス！	ボルボロス1头狩猎	砂原<夜>	HR6	关键
	砂塵を超えて	ボルボロス1头与ハプルボッカ1头狩猎	砂原<昼>	HR6	
	トリックスターを追え！	クルペッコ1头狩猎	砂原<夜>	HR6	关键
	└水没林に咲く	クルペッコ亜种1头狩猎	水没林<昼>	HR6	
	熱砂の狩競	全部大型怪物狩猎	砂原<昼>	HR6	关键 ドスジャギィ*2 ラングロトラ*2
	砂上のテーブルマナー	ハプルボッカ1头狩猎	砂原<夜>	HR6	关键
	迫りくる水竜の影	ガノトトス狩猎	水没林<夜>	HR6	
	水没林の紫の霧	ドスフロギィ2头狩猎	水没林<昼>	HR6	
	水獣を追え	ロアルドロス狩猎	水没林<夜>	HR6	
G★1	ドボルベルク流域	ドボルベルク1头狩猎	水没林<昼>	HR6	
	熱砂の巨斧、現る！	ドボルベルク亜种1头狩猎	砂原<昼>	HR6	关键
	灯魚竜・チャナガブル！	チャナガブル1头狩猎	水没林<昼>	HR6	
	砂原を揺るがす者	全部大型怪物狩猎	砂原<夜>	HR6	ラングロトラ*2 ドボルベルク*1
	雪原のスノーダンパー	ボルボロス亜种狩猎	凍土<昼>	HR6	关键
	青と白の挽歌	全部大型怪物狩猎	凍土<夜>	HR6	ドスバギィ*2 ウルクスス*2
	ベリオロス狩猟	ベリオロス1头狩猎	凍土<昼>	HR6	
	暗闇にうごめく猛毒！	ギギネブラ1头狩猎	凍土<夜>	HR6	关键
	└電怪の謎を追え！	ギギネブラ亜种1头狩猎	凍土<昼>	HR6	
	疾風と雷撃	ベリオロス1头与ギギネブラ亜种1头狩猎	凍土<夜>	HR6	关键
	集え！渓流の紫水獣戦	ロアルドロス亜种狩猎	渓流<昼>	HR6	
	淵底の玉座	ナバルデウス亜种狩猎	海底遺跡	HR5以上	紧急
	«高難度»彩鳥混声合唱団	クルペッコ3头狩猎	孤島<夜>	HR6	
	«高難度»大口に挟まれて	ハプルボッカ2头狩猎	砂原<昼>	HR6	
	«高難度»水没林の大連続戦	全部大型怪物狩猎	水没林<夜>	HR6	ドスフロギィ*1 チャナガブル*1 ガノトトス*1
	«高難度»ドクターの毒毒研究	ギギネブラ1头与ギギネブラ亜种1头狩猎	凍土<昼>	HR6	
	«高難度»双魚竜	ガノトトス1头、ガノトトス亜种1头狩猎	水没林<昼>	HR6	
	«高難度»翠水竜二番勝負	ガノトトス亜种2头狩猎	水没林<夜>	HR6	
	«高難度»白銀に抱かれて	全部大型怪物狩猎	凍土<昼>	HR6	ウルクスス ボルボロス亜种 ベリオロス
	«高難度»毒霧の魔獣	ロアルドロス亜种2头狩猎	渓流<昼>	HR6	
	«高難度»渓流を闊歩する彩	全部大型怪物狩猎	渓流<昼>	HR6	
	«高難度»桜花爛漫	リオレイア亜种2头狩猎	水没林<昼>	HR6	
	«高難度»毒に沈む	ギギネブラ3头狩猎	凍土<夜>	HR6	
	«高難度»砂原の土砂竜戦	ボルボロス3头狩猎	砂原<昼>	HR6	
	«高難度»静寂を破るもの	全部大型怪物狩猎	渓流<夜>	HR6	アオアシラ リオレイア ドボルベルク

Lv	任务名	内容	地点	条件	备注
	火山の採取ツアー	ネコタクチケット納品	火山<夜>	HR6	
	陸をも統べる海の王	ラギアクルス亜种1头狩猎	孤島<夜>	HR6	大海の王・ラギアクルス！完成后出现。
	神速の刃、二連	ナルガクルガ亜种2头狩猎	孤島<夜>	HR6	暗中・迅速・太刀打ちの影完成后出现
	砂原の角竜を狩れ！	ディアブロス1头狩猎	砂原<昼>	HR6	关键
	黒き怒りは夜陰を照らす	ディアブロス亜种1头狩猎	砂原<夜>	HR6	砂原の角竜を狩れ！完成后出现。
	砂原で発生、風牙竜巻	ベリオロス亜种1头狩猎	砂原<昼>	HR6	
	砂塵の牙、地殻の角	ベリオロス亜种1头与ディアブロス1头狩猎	砂原<夜>	HR6	砂原で発生、風牙竜巻完成后出现。
	イビルジョー狩猟	イビルジョー1头狩猎	砂原<昼>	HR6	关键 暗中・迅速・太刀打ちの影完成后出现。
	暗中・迅速・太刀打ちの影	ナルガクルガ1头狩猎	水没林<昼>	HR6	关键 火山の熱帯地より完成后出现。
G★2	大海の王・ラギアクルス！	ラギアクルス1头狩猎	水没林<昼>	HR6	关键 暗中・迅速・太刀打ちの影完成后出现。
	2頭の海竜を狩猟せよ	ラギアクルス亜种1头与チャナガブル1头狩猎	水没林<昼>	HR6	关键 大海の王・ラギアクルス！完成后出现。
	爆砕の連鎖	ブラキディオス2头狩猎	凍土<昼>	HR6	紧急
	獄狼竜	ジンオウガ亜种1头狩猎	凍土<夜>	HR6	关键 暗中・迅速・太刀打ちの影完成后出现。
	2頭のジンオウガ亜种を追え！	ジンオウガ亜种2头狩猎	凍土<昼>	HR6	獄狼竜完成后出现
	氷の楔	アグナコトル亜种1头狩猎	凍土<夜>	HR6	暗中・迅速・太刀打ちの影完成后出现，
	粉骨砕竜！	ブラキディオス1头狩猎	火山<夜>	HR6	
	リオレウス狩猟	リオレウス1头狩猎	火山<昼>	HR6	
	火山の熱帯地より	リオレウス1头与ウラガンキン亜种1头狩猎	火山<昼>	HR6	关键「ウラガンキン狩猎」完成后出现

Lv	任务名	内容	地点	条件	备注
G★2	火の海に棲む竜！	アグナコトル1头狩猎	火山<昼>	HR6	关键 暗中・迅速・太刀打ちの影完成后出现。
	ウラガンキン狩猎	ウラガンキン1头狩猎	火山<夜>	HR6	
	仄暗い火口の中から	ウラガンキン亚种1头狩猎	火山<夜>	HR6	ウラガンキン狩猎完成后出现。
	大空を制す、蒼天の王	リオレウス亚种1头狩猎	渓流<夜>	HR6	リオレウス狩猎完成后出现
	狩られる前に狩れ！	ジンオウガ1头狩猎	渓流<昼>	HR6	暗中・迅速・太刀打ちの影完成后出现。
	紅煌流星	ナルガクルガ狩猎	渓流<夜>	HR6	
	凍土の大合戦	全部大型怪物狩猎	凍土<夜>	HR6	
	<<食材捜索>>地獄の雪合戦	全部大型怪物狩猎	凍土<昼>	HR6	暗中・迅速・太刀打ちの影完成后出现。
	<<高難度>>暴君の時代	ディアブロス1头与ディアブロス亚种1头狩猎	砂原<夜>	HR6	
	<<高難度>>決戦の砂原	全部大型怪物狩猎	砂原<昼>	HR6	
	<<高難度>>水没林の隠密部隊	ナルガクルガ3头连续狩猎	水没林<昼>	HR6	
	<<高難度>>紅彩鳥の喚び声	クルペッコ亚种3头连续狩猎	火山<夜>	HR6	
	<<高難度>>鎮三竜	アグナコトル3头连续狩猎	火山<夜>	HR6	
	<<高難度>>火山鳴動	ウラガンキン3头连续狩猎	火山<昼>	HR6	
	<<高難度>>火山炎上	全部大型怪物狩猎	火山<夜>	HR6	
	<<高難度>>水没林の大連続戦	全部大型怪物狩猎	水没林<夜>	HR6	ドスフロギィ*1 チャナガブル*1 ガノトトス*1

Lv	任务名	内容	地点	条件	备注
G★3	角目立つ	ドボルベルク亚种1头与ディアブロス亚种1头狩猎	砂漠<夜>	HR6	
	黄金の月輪	リオレイア希少種1头狩猎	塔<昼>	HR8	
	白銀の火輪	リオレウス希少種1头狩猎	塔<昼>	HR8	
	月下の夜会	リオレウス希少種与リオレイア希少種狩猎	塔<夜>	HR 50	
	不可視の迅竜	ナルガクルガ希少種1头狩猎	塔<夜>	HR 40	
	肉断つ斧、骨砕く槌	ドボルベルク1头与ドボルベルク亚种1头狩猎	陸の闘技場	HR6	
	牙竜の檻	ジンオウガ1头与ジンオウガ亚种1头狩猎	陸の闘技場	HR6	
	食材探索　水面下の大決戦	ガノトトス亚种とロアルドロス狩猎	水の闘技場<昼>	无	
	ミュージカル～彩鳥の舞～	クルペッコ1头与クルペッコ亚种1头狩猎	陸の闘技場	HR6	
	氷泥武闘曲	ボルボロス1头与ボルボロス亚种の1头狩猎	陸の闘技場<昼>	HR6	
	塵雪の乱気流	ベリオロス1头与ベリオロス亚种1头狩猎	陸の闘技場	HR6	
	カウンターバランス	アグナコトル1头与アグナコトル亚种1头狩猎	陸の闘技場	HR6	
	集え！　砂原の最終決戦	全部大型怪物狩猎	砂原<昼>	HR6	ディアブロス*1 ラングロトラ*2 ベリオロス亚种*1
	凍土に放り込まれたものたち	全部大型怪物狩猎	凍土<昼>	HR6	ボルボロス亚种*1 ウルクスス*2 アグナコトル亚种*1

Lv	任务名	内容	地点	条件	备注
G★3	緊迫した渓流にて	全部大型怪物狩猎	渓流<昼>	HR6	ナルガクルガ*1 リオレイア*1 ジンオウガ*1
	恐暴の宴	イビルジョー2头狩猎	陸の闘技場	HR45	
	陸海空、三方面作戦	全部大型怪物狩猎	陸の闘技場<昼>	无	
	驚天動地！大連続狩猟！	全部大型怪物狩猎	陸の闘技場	HR55	リオレイア亚种*1 ドボルベルク亚种*1 ブラキディオス*1 ジンオウガ亚种*1
	狂瀾怒涛！大連続狩猟！	全部大型怪物狩猎	水中闘技場	HR60	ロアルドロス*1 チャナガブル*1 ガノトトス*1 ラギアクルス*1
	海淵の覇府	ラギアクルス希少種1头讨伐	海底遺跡	HR70	
	四色影陣	全部大型怪物狩猎	陸の闘技場	HR80	ナルガクルガ*1 ベリオロス*1 ナルガクルガ亚种*1 ベリオロス亚种*1
	砂海の大遊宴！！	ジエン・モーラン亚种讨伐或击退	大砂漠<夜>	无	黄金の月輪、白銀の火輪、村煌黑龙完成后
	黒焔盛んにして災異未だ止まず	グラン・ミラオス1头狩猎	厄海<昼>	HR7以上	紧急 完成后与集会所管理人对话获得勋章【名誉ハンター】。HR上限解除。



为中国玩家增添心灵的共鸣

——关于游戏中文化背后的故事

现如今我们所能玩到的中文游戏越来越多了，这在十多年前根本是不敢想象的。最初任天堂的FC后期出现了一些中文游戏，不过由于厂商的技术有限，出品的中文FC游戏质量普遍不高，印象较深的也就是《赌神》等少数几款游戏。后来的SFC、MD时代也出现了少量中文游戏，虽说数量依旧不多，但质量上已经有了明显的提高，例如《太空战士》、《三国志5》、《水浒传》等等。到了PS、SS时代，中文游戏的数量反而减少，最为有名的就是同为1999年出品的SS上的《仙剑奇侠传》和PS上的《射雕英雄传》。在以上的时期，很多中文游戏其实并没有硬件厂商的授权，另外还有很多都是汉化组翻译的作品。直到PS2、Xbox的中后期，官方中文游戏才逐渐多了起来，例如《死魂曲》、《光环》、《捉猴》、《多罗罗》等等，其中很多游戏甚至还有中文语音。从360、PS3时代开始，官方中文游戏终于迎来了大发展，很多大作基本都会发售中文版，尽管中文配音的很少，但推出时间已经基本让人满意，数量之多更是令人欣喜。以下，我们援引一段对亚洲索尼电脑娱乐中文化团队的采访内容和国内游戏厂商采访的摘录，来看看当今官方汉化工作的背后故事。

索尼的游戏中文化团队建立过程

早在1999年，SCE就曾经在PS上制作过专门针对华人市场的武侠角色扮演游戏《射雕英雄传》。很多玩家可能以为这款游戏是外包给香港方面的游戏公司制作，实际上并不是这样，而是由日本SCE团队制作的，只有3D动画部分是外包给香港公司。



当初之所以没有在PS平台上大规模展开中文化，主要是因为PS内存容量小且画面分辨率低，对于常用字数多且笔划较繁复的中文来说，不论是制作或呈现上都造成很大障碍。因此真正开始投入中文化游戏的制作是要等到PS2正式在亚洲地区推出之后。

2001年夏天，索尼电脑娱乐亚洲分部（SCE Asia）高层与员工进行了一番商讨。起因就是SCE决定要在亚洲地区正式发售PS2，但因为推出时间比日本晚了1年多，欠缺一个可以引爆市场关注的话题性来吸引玩家。经过讨论，他们找到了的《ICO》的制作人上田文人，并达成协议推出《ICO》的中文版游戏。这款游戏的文字量少，汉化工作并不算十分复杂，所以并没有为汉化这款游戏而专门成立中文化团队。等索尼电脑娱乐公司真正成立中文化游戏团队时，是大约2003年左右。

中文化团队的成员不多，基本都是来自台湾，之外还包括其他配合进行程序开发与除错测试等工作的员工。基本上中文化团队没有固定的小组划分。因为积极主张"我想要让这游戏中文化"的意愿高于一切，所以通常都是先举手的人便成了负责的担当。只是假如一味地只接手擅长的类型，不但脑袋容易僵硬，精神也容易疲劳，因而会视各游戏的进度另外指派副手辅助，并组成小队。

也许有些玩家会怀疑为什么SCE的中文化团队不设置在台湾，而是要设置在遥远的日本。这是因为设置在日本可以让中文化团队直接面对游戏的原制作开发团队，而且还能把中文化的需求直接反应给制作团队了解，对汉化工作来说其实是比较方便的。



中文化团队主要负责哪些业务

中文化团队的业务其实很杂，从观察游戏初期的内容，思考判断在亚洲的可能受欢迎程度，到跟制作人、开发团队接洽，与社内外各相关部门调整工作计划，将日文或英文翻译成中文，动作的除错测试以及辅佐宣传部门如何规划营销企划等，都是中文化团队的主要工作。

而且中文化不单仅止于软件与主机硬件的OSD、说明书以及各种机能的更新测试，还有为亚洲玩家开发中文输入法等等，都属于中文化团队的管辖。现在的游戏不像以前那样只要发售了就可以撒手不管，无论是在PlayStation Store在

线贩卖或是在店头销售的光盘版游戏，都会通过网络增加与改进各种功能，以求持续带给玩家更多新鲜感，所以中文化团队是既要替旧游戏增添新乐趣，同时又要接着开发其他新游戏，工作量非常大。

除了游戏之外，像PSP或PS3系统软件的中文化以及中文输入法等功能，到2008年为止也一直都是由中文化团队来负责。当初在开发PS3



的中文输入法时曾经发生过这么一个故事：因为注音输入法只有台湾使用，因此当时中文化团队负责人坚持要求硬件研发团队一定要把仓颉输入法加进系统软件中，这样才能兼顾到香港玩家的权益。不过硬件研发团队反过来问既然台湾也用仓颉输入法，那能不能只放仓颉输入法时，负责人也是很明白的说“不行！”，因为台湾大部分玩家只会注音输入法，只放仓颉输入法是行不通的。而且中文输入法不只是单纯的加进去就好，因为系统软件的内存空间有限，中文的关连字候补又比日文的字词变换来得多，因此必须小心安排以避免内存耗尽。

中文化团队之前一直都有在制作PSP的中文输入法，只不过PSP的运作环境需要解决的问题比较多，像是如何克服内存容量的限制，以及如何在小尺寸屏幕上妥善呈现等等。因此虽然中文化团队已经制作出可以运作的中文输入法，而且早已完成除错测试，不过在其他方面的问题没有得到妥善解决前依然无法推出。

如何挑选需要中文化的游戏

首先中文化团队会考虑中文化后能带给玩家多少的满足感，以及内容本身的独创性等要素，再跟各个开发小组交涉，取得共识并展开作业。原则上由SCE内部研发的游戏，只要市场有意愿，大多可以中文化，至于由第三方开发的游戏，中文化团队也会进行评估，并直接跟对方接洽。像当初为了《宿命传说2》的中文化，中文化团队就曾经找制作人洽谈过十多次。

除了团队自身的意愿和评估，国内玩家或者代理商的意见也是非常重要的。不论是来自香港或是台湾SCE等当地代理商的意见，或者是来自



玩家的意见，中文化团队都会重视参考。像当初SCE发表《恶魔灵魂》时，很多玩家就曾经在网络社区发文表示非常希望这类的角色扮演游戏能中文化，也有玩家认为因为是From Software开发的所以不可能中文化。不过中文化团队最后还是以实际行动响应玩家，正式发表并推出了《恶魔灵魂》的中文版。

游戏中文化需花费多少人力物力

通常从翻译到完成Master（母片）大约会需要3到4个月的时间。不过由于这几年中文化团队一直都以跟全球同步发售为目标，开发小组若是不先完成原版的开发，中文化团队则无法提前中文化，因此作业时间大多都比原版或其他区域短暂许多。至于人手，从翻译、文字除错测试、动作除错测试、说明书制作、生产管理到整体的作业调整、确认，每款游戏大约会需要20到30个人。

中文化的作业流程有哪几部分

首先中文化团队会审查游戏本身的内容，判断应执行中文化后要跟开发小组交涉，以确保能参与中文化作业的设计师、程序设计师、除错人员等开发人员，再拟定大致的工作计划，进行翻译、协助如何让中文顺利在游戏中呈现，然后才



开始文字的除错、修正，以及动作调整、除错，最后完工。另外，中文化团队的每个人大多同时负责多款游戏，文字的除错跟其他游戏的翻译也可能同时进行。

某些PC在线游戏的中文化经常会选择外包给外头的翻译公司，而索尼电脑娱乐的中文化团队却是几乎全部由内部人员自行翻译，包括那些高达几十万字的翻译也是内部的负责人员辛苦翻译出来的。

因为既然决心要进行中文化了，若不以最接近原版的表现来呈现每款游戏特有的风格，未免有些可惜，所以小组内所有成员均会先游玩开发中的版本并参考式样书等数据，自己逐字细心思考翻译。除错作业则有时会视状况而交由外包负责其中一部分。

每款游戏所收录的字数大概有多少

当初在进行《跑车浪漫旅4》（GT赛车4）的中文化时，最终收录的讯息与一开始翻译时完全不一样。加上每天各部分都有不同的人在修改细节，感觉上彷佛翻了实际收录讯息的2到3倍。而且还加上1本厚达200页的攻略手册，至今中文化



团队都不愿回想当时到底翻了多少万字。

虽然目前PS3推出的游戏中，角色扮演类型的游戏仍不多，所以有些玩家或许以为目前中文化游戏的字数也不多，其实这是天大的误会。以



压成光盘在小卖店销售的套装游戏来说，平均大约有20到30万字。在PlayStation Store销售的游戏则约3到5万字左右。

翻译过程中会遭遇到哪些问题

怎么把开发者希望传达的讯息巧妙地忠实表现是最困难的。光只是把英日文翻一翻变成中文，其实翻翻字典就办得到，中文化小组却刻意设置于东京的最大理由就是，要确保能随时直接跟日本的开发人员洽谈、询问或连络。因为不通



过传达地直接聆听蕴含在游戏中的心思、情感，能帮助维持质量。

还有一点，在英文与日文的翻译上差距其实挺多的。日本拍摄的电影、连续剧或动画在国内加上字幕放映虽然早已稀松平常，替日本开发的游戏进行中文化却几乎没几间公司从事。只能靠中文化团队自己的双手，找出跟家用游戏这个范畴符合且流畅的中文翻译的确非常辛苦。

另外，日本跟台湾文化比较接近，一些冷笑话在台湾比较容易被理解，可是欧美开发的游戏由于文化差异悬殊，既使读英文明白了其中的涵义，偏偏就是找不出适合的中文时便很要命。看图说故事般地把东西全部强硬改成中文当然也是



条可选择的法子，但因此而丧失了制作者的意图却不是中文化团队所乐见的，所以遇到这类情形时，多会选择集思广益，集合其他人讨论该怎么维持原义并让国内的玩家们能理解。

在如何兼顾不同中文市场的习惯方面，基本上中文化团队还是会以台湾为主，毕竟对中文化需求最大的就是台湾市场，不过游戏毕竟还是要制作给香港等地的玩家游玩，因此在翻译时会尽量避免太过台式的用语，而会选择比较通俗中性的用语。所以有时候台湾玩家可能会觉得为什么游戏中某些用语不太符合台湾通俗习惯的讲法，主要就是因为希望能取得一个均衡，而不至于太偏某个地区而忽略了其他地区。

如何决定是否要将语音中文化

这取决于玩家的喜好跟内容的适合与否，还有锁定玩家的年龄层等等。例如2008年中文化团



队曾替PS3的《小小大星球》里头的教学影片进行中文配音，其实那部份同样能选择以字幕显示内容，然而考虑到字幕可能会打搅玩家观赏Sackboy轻快的动作，中文化团队于是在非常短暂的时间内强行配音，幸亏声音方面的制作人员非常帮忙，呈现的效果还不错。台湾同样有些专业且敬业的配音员，可惜与其他区域同时发售的时间压力让中文化团队鲜有机会尝试在台湾配音。

语音部分的中文化作业最常遭遇的问题就是语音的长度问题。比原版语言更短或更长，都会影响跟场景的搭配时机。除台湾外，中文化团队也在香港以及新加坡等其他华人地区贩卖。同样用繁体字，可是每个地区讲的话和习惯的用语等都不同，要寻找恰巧能适用所有地区的台词总是困难重重。

翻译文字套用时会有哪些问题

拜Uni-Code所赐，近几年游戏的画面很少会显示跟翻译不同的字了。然而繁体中文不但字数种类繁多，形状又比日文的汉字复杂许多，主机



的内存经常因此而接近爆满。当然，无论是PSP或PS3都预先配备了充足的内存，可是跑游戏时能分配给字型使用的内存是由各游戏的程序决定。若是不抑制在最低限度，并把内存分配至其他，便无法表现美丽的图像或建造精密的游戏引擎，因此字型通常只能分到很小的一部分。日文的平假名/片假名或是英文字母在画面上既使缩小也大致能读得出来，可是中文就不行了，太小时马上会看到一片漆黑。怎么避免太大并吃掉太多内存，一直是个困扰中文化团队的问题。

此外，改行与缺字的调整也是一大难题，中文有时会需要变更大小才能明晰显示，但变大后当然每行能收录的字数会缩短，也容易因为程序的设定而出现字跑出框格或缺字的现象。



参与《跑车浪漫旅》中文化时，车厂的名字常会因程序调整而突然断行，运气不好的时候，“TOYOTA”这个名字只有“T”被留在上一行，结果这家车厂的名字变成了“OYOTA”。



翻译后的文章跟角色的动作以及剧情等是否吻合是中文化团队最注意的地方。为实现跟日本或欧美的同步发售，中文化团队多半得从开发原版的途中即开始翻译，甚至也有仍不了解状况即必须翻译的部分，结果这些都得靠除错测试时自己游玩并自己修正。

另外像字数限制以及程序的动作测试等都属负责范围。现在有很多全球同步发售的中文游戏，对玩家来说是非常过瘾又高兴的享受，对中文化团队却是种超级折磨。不但要克服时差问题，日以继夜地早上跟日本、晚上跟欧美测试，又需要动员以人海战术才能多地测试多人联机的稳定性。

游戏中文化工作的甘苦

为了赶上进度，中文化团队经常住在公司熬夜，他们经常都不知道什么是周末和假期。除了加班外，中文化团队会跟负责开发的制作人频繁连络，实时掌握最新状况，并与相关部门调整日程。只是，原版游戏的开发不结束，中文化的作业自然无法遂行，不能以比原版游戏更短的时间结束作业，绝对是难以与其他区域同步发售的。



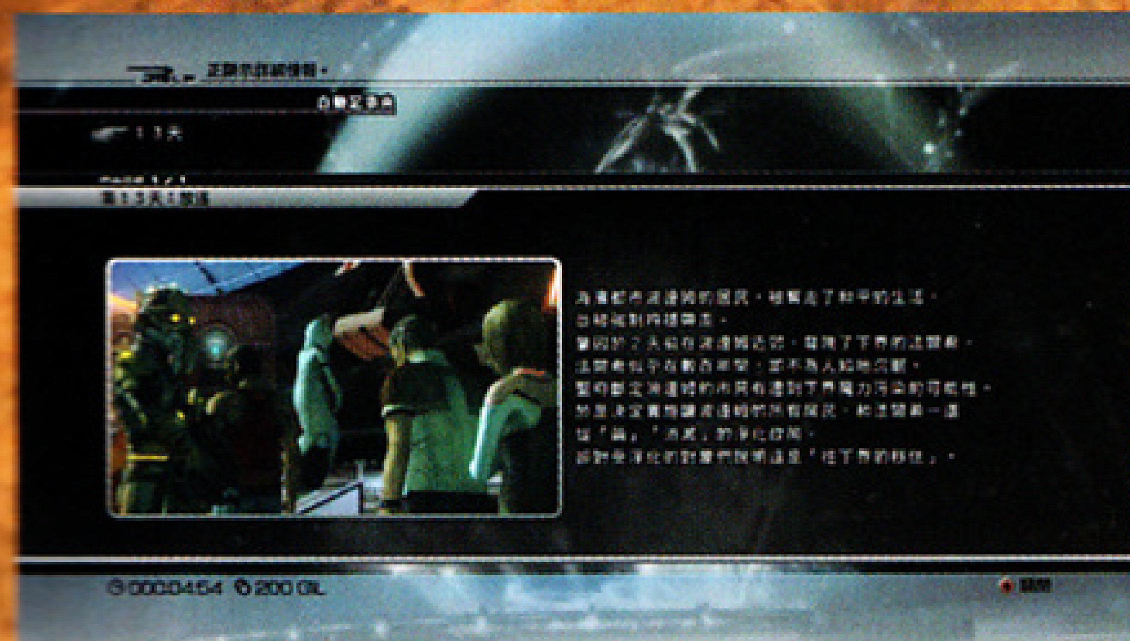
大部分中文化游戏都力求达到与原版同步发售的目标，其中也有因发售日接近新年的游戏，这时中文化团队便会极力争取较日本更早发售，如2008年的《My Stylist》。由于亚洲版的制作进度比日本版更紧迫，相关作业的进行就是马不停蹄地联系、确认、作业。2007年的《捉猴啦 猴子爱作战》经过各种沟通和交涉，收录了亚洲版独有的隐藏角色和道具。

PS3的《源氏 神威奏乱》因为是与主机同时发售的游戏，在当时严苛的状态下还要同步发售，难度比平常高出好多倍，作业时间却是少得可怜。这款游戏从开始中文化到除错结束只有2个星期！除了主要负责人员通宵作业之外，其他团队成员、制作部门、商品管理部门等所有人都忙得够呛。

中文化过程中最辛苦之处就是掌握进度和调

整日程。尽管繁多的翻译和突发状况不断的除错会消耗大量的时间，但怎么让每款游戏都能确切赶上预期日程则需要动用更多的脑力与体力。尤其是几款大作同时进行时，怎么在调整工作时间之余，绞尽脑汁掰出理由让其他部门相信这安排确实合理是很要命的。

最辛苦的部分还有翻译拿捏和除错，举例来说，像《小小大星球》、《战鼓啪打碰》和《勇者别嚣张》等系列，这些游戏虽然玩起来轻松愉快，但游戏中对象和道具的数量却十分惊人，感觉就像是在翻译辞典，特别是《勇者实在太嚣张or2》中充满了各种典故和冷笑话，要让台湾、香港的玩者都能够在玩游戏的时候会心一笑实在非常困难，翻完后感觉整个人都被榨干了。



大量的翻译固然辛苦，但游戏尚未开发时完成的凭空想象的翻译更添难度。此外，除错必须在极为有限的时间内有效率地进行，依游戏不同，需以各角色游玩，收录中英文字幕的游戏更需以两种语言进行除错。因为必须考虑到各种玩家玩游戏时的环境，PS3的游戏还需以HD和SD的分辨率分别检查，若有疏忽可能必须订正，导致延误发售日，是大家最不愿意遇到的情形。在如此分秒必争的状态下必须同时进行说明书翻译、准备宣传素材以及新闻稿等关连作业，因此如何有效运用时间也是一大课题。

曾经遭遇到的最大挑战

中文化的过程总有满坑满谷的变化，简单一句话"每天都是不同的挑战"！最大的挑战和压力来自于时间。中文化的制作通常是在游戏程序架构或是母语言趋近完成时开始进行，和母语言版本的时差常常会成为影响发售日的不可抗力因素，而能同步发售的游戏，作业都非常地紧凑。欧美或日本当地语言版本的游戏和母版隔个3～5



个月是常见的事，玩家们通常也会愿意等待在地化的版本发售，但是香港和台湾的情况比较特殊，能否同发对游戏的销售量会有显著的影响。

因此为了能够在第一时间发售，各项作业都得要求快、狠、准。以前也曾经发生过，发布发售日新闻稿的当天下午，马上就遇到解决不了的程序问题，不得向玩家道歉发表延期消息的情况。

制作中文化游戏处处是挑战。例如协助《异



魂传承》的除错时遇到很难击败的头目，《无限回廊》里得通过难易度高的关卡等，都不算大挑战。印象较深的是在支持《超态交融》的中文化时，由于受到内存的限制，必须将已翻译好的中文字种类从3000多字缩减为2000字以下。减字工程的辛苦并不亚于翻译，除了要删除出现频率较少的字并以其他常用字代替，使用代替字时还得注意必须是已使用的字，以免减字变增字。经过一番努力，当顺利减字至2000字，游戏能正常启动时，大家都如释重负！

在进行《审判魔眼》的中文化过程中，不单单是游戏内容的中文化，还要跟负责卡片销售的外国公司进行亚洲地区的发售等等事宜，加上这是有史一来需要最多相关用品（摄像头、摄像头置放架、起始包、游玩垫等等）的游戏，现在可以谈笑风生地聊，在筹措的当时真的是一场噩梦。

国内汉化游戏公司的艰辛

对英日语不好的玩家来说，游戏推出中文版真可说是一大福音！但是许多游戏中文版，不但讯息中常出现一些错字、重复字、漏翻、跳翻等



状况，甚至还有一些句子更是翻得牛头不对马嘴。玩家在摇头叹气之余，大概都有一致的疑惑：翻得通顺翻得正确，有那么难吗？原来游戏改版，颇有一些不为人知的学问和辛酸血泪，远不像表面看起来那么简单喔！以上我们从索尼电脑娱乐中文化团队的角度说了汉化游戏的甘苦，下面就让我们一起来看看国内游戏公司汉化国外游戏的艰难吧。

日美游戏 各成一派的汉化方式

日系游戏和欧美游戏是不同的体系，各有其限制和特别的中文化方式。通常日本厂商比较愿意把游戏原始码提供给中文化公司。整个流程简单来说，第一步在收到原始码后，必须先从上千万条程序中，搞清楚游戏中显示出来的文字存在于哪些地方，把这些文字都先抓出来，把数据整合好以后请人翻译。接下来等翻译好套入游戏之后，就可以进入测试期，而同时还要进行各种美术修图及封面、包装、手册的设计制作，等整个测试及外围制作全部大功告成后才可正式推出。

但在这些冗长的过程中，有可能在一开始抓数据时、或翻译人员在处理文件时，就已经出错了，或甚至是原厂在设计游戏架构时就有问题。





这些种种都很容易导致错字、乱码或文不对题的状况。

日本游戏的特色，就是话多。起码都是60万字，而1个字又是由2位的编码所组成，换言之，每次改版至少要处理高达120万位的数据量，在前述的繁复过程中，想要完全不出错真的相当困难。有时候语音和出来的文字不合，可能只是很单纯的因为多打了一个空格，或是不小心键入一个不该出现的符号。只要一个小地方出问题，都会让后来整个游戏全部乱掉。

PC版游戏不受日系重视

除了数据量大，汉化日系游戏 另一个问题，就是程序和美术的技术要够强。因为对日本来说，PC是不受重视的版本，通常是一些TV



GAME大作才会做移植，而且除了少数的几家公司，一般日本厂商都是先开发家用机版，他们甚至连手机游戏都做了，才会想到要改PC版，所以有时丢过来的东西都有点莫名其妙。光是要读懂原始码就已经相当困难，没有技术力的公司要贸然跨入这一块市场，是相当冒险的。

除了程序技术，美术也要有一定的水平。日



系游戏很注重自己的风格，汉化时不光是字体、颜色、大小，连对话界面、封面、扉页、手册各种美术相关信息，都要不断来回确认联系接洽才能拍板定案。

而且如同前述，许多游戏是从TV GAME改版而来，每个画面就是一张图，背景连同文字会共同输出成一张图片文档，根本没有分什么图层。在发行日文PC版时当然没问题，因为都是日文不用修改，可是一旦换成中文，这份修图的工作就会转嫁到改版公司身上。

异常艰苦的游戏测试阶段



游戏测试应该是最煎熬的阶段，除了之前的问题会一个个浮现外，其复杂和耗时也是对人力的一大挑战。日文RPG因为角色多，剧情分支和结局也多，要测的组合及变量也相对增加，测试员除了陪养角色，还要作各种剧情选项和互动。

而且测试只能用真人实玩的方式进行，因为目前还没有程序能这么聪明，可以判断在一整个字符串中，到底有没有多输入一个不该出现的符号，所以除了从原始码去找出剧本、分支剧情外，只有人工手动把每一个结局、每一张画面、每一句对白、每一种组合都慢慢玩出来。不玩遍游戏的每个场景关卡情节角色，你怎么知道有没有改错？不说出某句对白，你怎么知道有没有BUG？没办法，这就是作这行的宿命。

负责汉化公司的每个员工，不管是技术还是企划，通通都要兼任测试员。然而就算全公司总动员，至少也需要2到3个月不等的时间才能完成测试。而如果再加上测试机台的问题，就更复杂了！游戏遇到不同的操作系统也会出现不同的结果，所以都要测一遍。

欧美游戏可供参考的资料少

虽然日系游戏字数多，但相对的好处是，只要能得到原厂的合作信任，通常都能拿到原始码。改版团队可以一再重复进行各项测试修正，就算累死自己的工作人员，至少能够在自己可掌控的状况下进行各种后续的动作，并在较短时间内推出上市。

但是欧美游戏不同，原厂对游戏原始码非常保护，控制权很高，绝对不会给你任何的改版工具，顶多给一个WORD或是EXCEL档，里面有全部会出现在游戏中的所有字符串，让改版团队自己翻译再套回游戏。

但是这样一来，工作人员怎么知道翻出来的字会出现在游戏画面的哪一个地方？会是什么作用？是标示还是对话？而且出现在同一个画面的字有那么多，也许游戏想放在一起，也或许根本并不想放在一起！到底上一个字和下一个字有没有关联？不知道，一切都不知道，他们不会给你任何其他数据，在改版过程中，只能用猜的。先猜出来再慢慢测，一切都非常困难而缓慢。



名词的部分还算过得去，但是牵涉到连接词或副词的部份，就真的需要了解是在什么状况下所出现的文字。举例来说，在文本文件中出现一句"in forest"，也许实际上只是个地点提示，可是改版过程中，翻译者根本不知道这是标明地点还是在对话中出现，所以如果翻成"在树林"，等到实际套入游戏中，就会出现放眼望去地图上一大片"在树林"、"在树林"、"在树林"的好笑地名，玩家搞不好会觉得翻译人员脑筋有问题文法没学好，但事实上这也非改版者所乐见的。



诸如此类的工作，只有套用后才知道错误在哪里，在原厂只释出有限信息的状况下，要做到翻译最高原则"信、达、雅"并贴近每个地区的语言使用习惯，几乎是项不可能的任务，只可惜多数玩家无法了解这一点，这也是身为改版人员无奈而心酸之处。

交涉关于修改权问题耗时间

作欧美游戏最大的困难，就是没什么自主权，只能担任翻译的角色。如果有问题也没有修改的权利，只能回传给原厂，等他们做好再把东西交回来。

如果对方是有体制的大公司，内部通常会有一个专门的"Q&A TEST测试小组"，东西修好了要一层层回签上高层，等到主管认可以后，获得licence同意才能交给台湾。而到了台湾也一样，licence窗口交给产品经理（PM），PM再交给技术人员，技术人员交给测试员测试，这中间的流程十分之繁琐。



而且外国厂商不喜欢零碎的回报，必须台湾这边非常确定问题的根源，并累积到一定的错误量后，才能请他们一次性修改并丢一个新版过来，再加上跑完上述官方标准流程的时间，测试阶段会被拉得非常长，没办法像改日文游戏一样有效率。

程序引发的语意不通问题

欧美游戏厂商除非有经营亚洲市场的经验，否则很可能在改版时爆出相当大的问题。之前也遇到过有游戏根本不支持双位（double-bite）语系，但是发行商只想把游戏卖出去，不知用了什么方式在展示时显示出中文，等到买了版权开始制作，对方才承认没有办法作出中文版来，只好改发行英文版。

这显示了游戏先天架构支不支持其实是改版最根本的问题。而有时候语意不通或翻译不顺，

也同样是原厂在开发游戏时，没有考虑到未来改版的需求。举例来说，假设中文字有4个字码，但



原厂可能把其中一个组合字码拿去做控制字符，程序只要读取到这个字码，就会执行某个功能，结果造成这个字根本不能用在对话或讯息中。

遇到这种状况怎么办？只有去找出所有用到

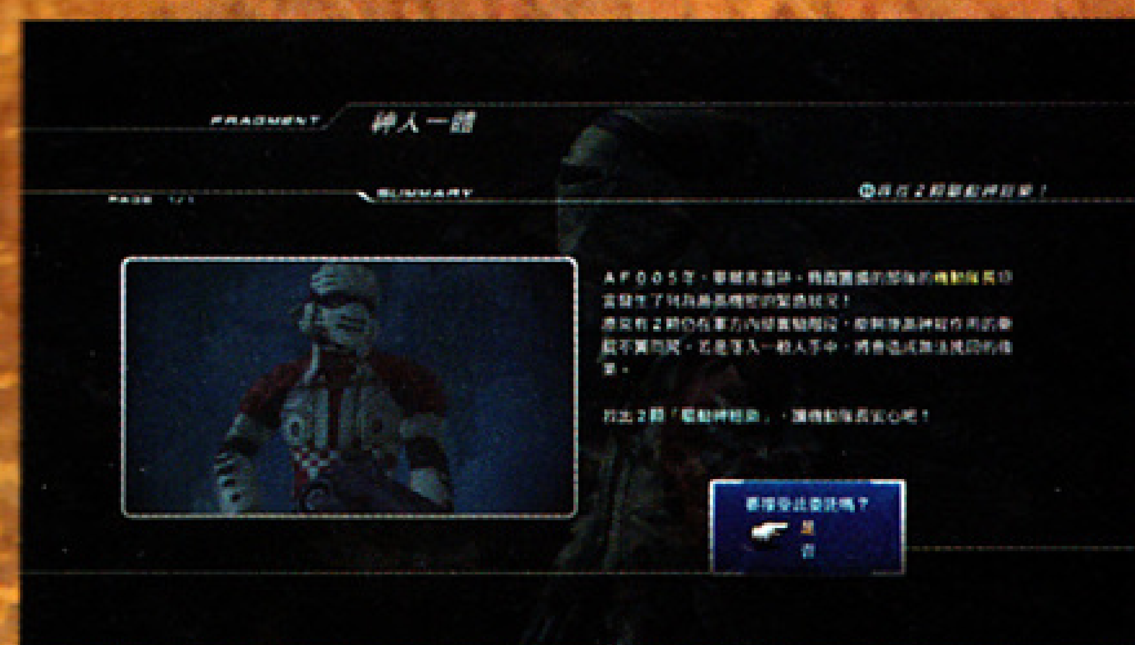


这个字码的中文字，改用别的同义字，但有时实在无字可用，就只有胡诌啦！因为程序架构是不能动的。如果遇到影响很大的字码问题，就要靠程序人员想办法避掉。但甚至有事后会碰到连"的"这个字都不能用的严重状况！玩家不妨试想看看，假如把这篇文章中所有"的"都拿掉文章会成什么模样？他们目前想到的解决方式，是在字码外再包一层程序，让游戏忽略不读这个字码。而要更极端的话，也可以一条一条去找程序硬把指令改过来。

技术和权利的不公正对待

外国的月亮一定比较圆？欧美游戏程序人员一定比国内强？这原则在游戏改版领域上倒未必成立。汉化改版是需要经验和技术的，台湾的程序人员作久了都会培养出直觉来，碰到状况可以大致猜得是什么问题，并能迅速找出解决方案。

但相对的，国外研发实力强并不等同于知道如何改版。台湾这边知道问题在哪里、也有经验该如何解决，但就是没有修改权；反之欧美原厂有修改权，却常常搞不通问题出在哪，也找不出解决方案，因此虚耗很多时间。



曾经有一家欧美厂商，就算用MSN一步一步教还是改不出来，最后只好请对方先给一小段程序代码让台湾改改看，改好了有用，对方才发现让台湾直接进行反而有效率，才把所有原始档交给国内厂商。

台湾游戏业对外就像是二等公民，不管跟哪一国做生意，都必须非常低姿态请求对方合作，甚至连合理的要求都不敢争取。但一昧处于被动，一旦游戏出了问题，代理商又无权作出任何修改或交代，损失最大的始终还是玩家。

欧美、日系游戏各有利弊

若要将日系、欧美系两者进行比较，两者谁比较好改版？欧美游戏字较少，改版者赚到的是翻译时间，但付出的是等待的时间。且英文不比日文，玩家多少有点基础，必须抓住时间点尽快在3、4个月内改完上市，相对日文游戏则较无此顾忌。

不过日系游戏RPG多，美术、测试人力负担不小。虽然欧美游戏状况多是一个弱点，但毕竟这些作品在知名度、产品价位和玩家忠诚度上都比日系游戏高，而且欧美玩家比较硬派，不像日文游戏玩家会介意包装精不精美、有没有外围等问题，后期制作较不繁杂，因此可说是各有利弊。



微利时代的汉化之路不好走

汉化改版之路并不好走，之前国内业界曾一度有恶性竞争的状况，但是几年下来，这些公司进场又退场，显示经营这块市场的难度实在不低。



每款改版成本扣掉人事费用外，其他营销支出加起来还要再花上100万台币，加上单机市场萎缩、消费者购买意愿减少、盗版问题等种种问题，都在缩短游戏存活的寿命。只要1款改版游戏失败，可能就得赔掉5款游戏赚得的利润，其风险相当可观。

她认为，游戏改版业已然宣告进入微利时代，风险大利润小，大公司的优势是同时经营大陆、台湾和东南亚等多个中文市场，可以分摊开销、扩大获利。如果单只做台湾内需市场，其实是很难生存的。

而经营多个市场，如果不是自己在当地有通路铺货，也可能会遇到当地货商跨地区倒货赚取差价，或是倾销的状况。毕竟游戏厂商顾虑到当地物价差异，没办法像微软等大公司一样强硬，采取全球统一售价，因此能不能自己控货，也会是决定整体销售成绩的一大因素。



编者按

游戏的中文化并非单纯只是文字工作，而是需要程序、美术人员多方配合的专业工作。玩家在玩游戏时固然有要求质量的权利，但可能不知道汉化工作人员其实为此付出了常人难以想象的努力。在国内，还有很多默默无闻的民间汉化组，虽然本文中没有提到他们，不过作为普通玩家来说，也应该感谢他们的努力。只是我们更希望这些有能力、有热情的民间汉化组能够早日找到"合法"的施展平台，为中文游戏的未来增添强大的力量。



非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期

12.07-12.21

37分 怪物猎人3G



3DS

CAPCOM
2011年12月10日　1~4人
动作　15岁以上

本作是2009年推出的《怪物猎人3》加强版。新作继承了《怪物猎人3》的特色并加以强化，保留了原作首度加入的水战部分，可选武器种类扩增至12种，武器防具数量更丰富，登场怪物的种类也更多样化。

推荐人群
众多猎人；
系列玩家；
联机游戏爱好者；
拥有3DS的人

35分 最终幻想XIII-2



PS3 X360

SQUARE ENIX
2011年12月15日　1人
角色扮演　12岁以上

本作是全球累计销售超过620万套的《最终幻想XIII》后传，故事接续在前作结局之后，故事讲述了塞拉一行人在"茧"崩坏后移居下界新天地"大脉冲"的崭新局势下，为了寻找姐姐雷霆所展开的冒险故事。

推荐人群
《最终幻想》系列FANS；
玩过前作的人；
JRPG爱好者；
所有拥有PS3的人

主任 宇多田



MH3G终于发售了，3DS也终于有游戏可玩了，但是悲剧的是我这个月根本没有钱去买这游戏，看着赤银每天奋斗在各个战场，我表示各种羡慕嫉妒恨啊！也正因为最近没入手新游戏，所以只能玩玩手里的老游戏，在UC3的DLC还没有放出之前，我又拿出了UC2开始补完我的奖杯，话说这UC2的DLC奖杯想要都拿到还真不太容易，不知道这个大坑什么时候才可以填上啊……另外356M的白金之路也开始了，估计两周内就可以白了。今年年内白金突破65的目标近在眼前，大家祝我好运吧！

怪物猎人3G：每年年底都是狩猎的季节，今年猎人们转战到了3DS上。游戏既然叫作3G，肯定是WII上MH3的延续，之前在PSP上没能玩到水中战斗这个遗憾终于可以得以弥补了，众多的新武器新装备也是让猎人控们兴奋不已，话说右摇杆用惯了再回头玩其他游戏总觉得怪怪的，以后3DS难道都支持这个外设？组合之后的机器真的好难看，老任再一次坑爹啊有木有！

最终幻想XIII-2：FFXIII在玩家中褒贬不一，我却对那游戏很有好感。这次续作得到FAMI通的满分认定，不过对我来说却得不了十分。我是个古板的JRPG控，被人们诟病的一本道对我来说是件很好的事情，而本作增加众多分支让我适应不了，也许是我和时代脱节了吧……另外SE为了迁就360平台而降低游戏容量，大部分的CG变成了即时演算画面，我对此表示很不爽！

科员 蔬菜汁



每次到了试玩与评分环节的时候总是无比紧张，当我怀着一颗忐忑不安的心，慢慢打开游戏进入状态的时候就要换另外一个游戏了，而下一个游戏刚找到一点感觉，马上又要换另外的游戏，另外的游戏找到感觉以后，又要……让我想起了以前做实验的小白鼠，虽然没有那么惨，但是感觉上确实差不多。说了这么多，马上又要开始小白鼠的试验之旅了。这次最喜欢的游戏是真恐怖惊魂夜，真恐怖，真的，尤其是晚上玩的时候，特别来感，不信就试试！（宇多田乱入：你就吹牛吧！）

怪物猎人3G：其实3DS上这款《怪物猎人》理应获得10分，在冲破了姥姥和舅舅的阻拦之后，阿怪和小3终于克服重重困难走到了一起。虽然对3DS玩家来说，值得惊喜，但是作为一个老玩家，总觉得这么做有些朝三暮四。游戏CG很不错，难度多了一个级别，对觉得本作比较简单的玩家来说可能是一个补足吧。不过在试玩的时候一直没有开3D效果，因为觉得有点晕。

最终幻想XIII-2：传说级神作，不管什么时候玩这游戏都会让人觉得很舒服，高清画面、缠绵的剧情、美轮美奂的角色，激烈的战斗，不过唯一缺的却是时间了。虽然认定应该是个玩起来很有意思的游戏，不过已经再没有时间来细细体味了。推荐给有充分的时间和心情来玩的玩家。大作一定要有体味游戏的心情才能玩的下去，即使抱着勉强通关的情绪对游戏和玩家来说都不好。

清洁工 小沛



12月23日，PSV在香港首发，也正值亚洲电玩展在香港开幕，小沛受索尼电脑娱乐的邀请亲赴现场……虽然在写这段文字的时候还没有出发，但现在这里预告一下，下期杂志会有本次亚洲电玩展的一些报道。最关键的是PSV也要到展场购买，这是《电软》首次到官方的主机首发地点购买主机，值得纪念，同时对国内的游戏环境第N次表示遗憾。闲话到此为止，本次点评的游戏大多不是我擅长的类型，所以仅能站在非fans的普通游戏编辑立场来做评价，虽然不能深入，但保证客观。

怪物猎人3G：虽然3DS屏幕尺寸比PSP小，但画面精致度明显要高，不过也因为屏幕小，所以视野受限制，感觉画面的提升不大。本作融合了Wii版和PSP版的优点，例如水下模式等，当然还增加了一些新的怪物，使得狩猎之旅再次崭新呈现在我们眼前。另外我测玩的同捆版，加上右摇杆之后手感提升明显，可是便携性大大下降，不得不抱怨：任天堂你早干嘛去了？！

最终幻想XIII-2：本作是我一定会入的作品，但坚定地等中文版。游戏依然延续了《最终幻想13》的优良品质，光看画面就让人欲罢不能。本作系统还不错，虽说同伴少，但可玩性较高，除了新增的捉怪要素之外，通关后还能开启新地图游乐场也增加新的娱乐项目，这些设计都还不错。但是通关后画面显示的"to be continued"就让人有些不爽了，看来本作还不是最终的结局。

被研究 赤银



最近基本是在陪猎人三哥玩。3DS加了右摇杆之后除了更加厚实之外，貌似在游戏中并不太常用到呢。因为以往的习惯更多的还是用L键和左手方向键调整视角呢。不过说起L、R键确实新增的L2、R2键（误）的手感比原来要好呢。厚实的3DS虽然样貌不敢恭维，拿在手里还是蛮舒服的，除了时间长了中指的关节会被硌的生疼吧。临近截稿玩到了NEW LOVE PLUS照相模式的试玩版，怎么说呢，除了画面变好了些，支持陀螺仪各种换角度之外，貌似没啥特别令人惊喜的地方呢？语音识别依然渣。

怪物猎人3G：如果这个游戏再不给满分，那么相信我这一生恐怕不会再有满分出现了。玩过其他猎人的话就会发现，本作的画面效果提升真的不是一个档次。看爆锤龙在火山岩浆和非岩浆区域的表现切换就能明显的感觉到画质的进步。其他新怪物新招式的追加更是令人有着全新的狩猎体验，在Wii版MH3系统基础上的各种新要素追加，3DS特有的触屏及怪物视点等功能实在赞啊。

最终幻想XIII-2：这款最终幻想最让人赞叹的部分想必就是它那华丽无比的画面和动人心弦的音乐了吧。新增的多种支线任务和多结局系统令游戏可玩度倍增，怪物养成系统也令战斗变得更加丰富更具战略性。可以说是在全部层面上都比前作有了或多或少的进步，对于没玩过前作的人们来说或许门槛并不低，不过这也为大家提供了一个重温前作经典的机会。传统RPG玩家不容错过。

30分

闪电十一人GO 闪光or黑暗



3DS

LEVEL 5
2011年12月15日 1人
角色扮演 全年龄

本作故事发生在《闪电十一人3》结束后10年，游戏以新主角松风天马为中心，为了改变10年后腐败的足球界，玩家要再次和新生雷门足球队挺身而出改变世界，玩家将可以体验更加进化的"超次元足球"。

推荐人群
系列FANS；
喜欢必杀足球的人；
RPG爱好者；
LEVEL 5拥簇

闪光和黑暗这两个版本的游戏中登场人物有所区别，在故事剧情上也会有变化，有趣的是两个版本中《闪电十一人》一直以来的主人公圆堂守的妻子都不一样。闪光版中是圆堂夏未，而黑暗版中则是圆堂冬花，大家还记得这两位都是谁吗？我个人还是更喜欢傲娇属性的夏未。最后吐槽一下游戏的画面，从NDS升级到3DS这游戏画面根本没多大变化啊！

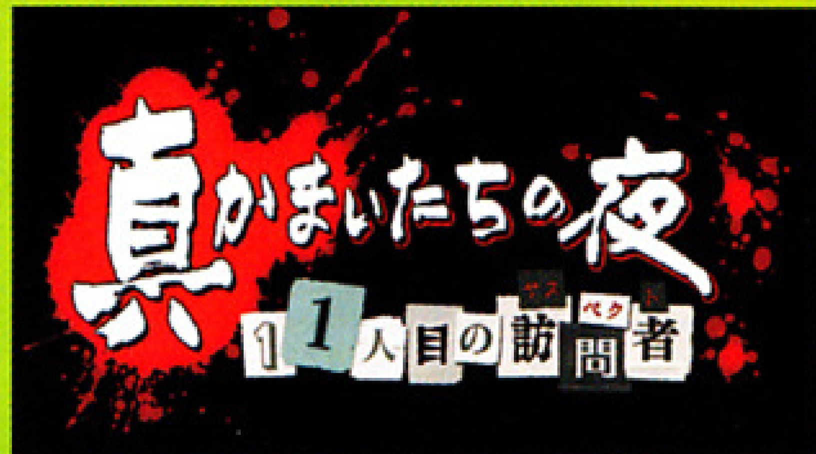
并不是简单的足球，结合了热血与伙伴友情，讲述努力就会有结果的一款人气佳作。不得不说，动画版的闪电十一人与游戏版感觉还是不一样。因为游戏中可以控制的人物角色真是非常多，这样排列组合起来进行组队的话，可以得到非同一般的满足感。本作非常大气，这一点从开场CG上也可以看出来，相信凭借穿插在游戏中的剧情，又会让一票人因此而泪目。

系列从初代开始就给喜欢足球的人带来了不同以往的游戏体验，而我个人感觉本作除了游戏方式的独特之外，故事剧情也是吸引我的要素之一。本作的故事描述了3代10年后的世界，而且跟换了游戏的男一号人物，不过之前游戏的主角圆堂守也会在游戏中登场。作为3DS上的第一款《闪电十一人》系列游戏，本作表现还算中规中矩，这也算是一种成功吧！

从初代起就对这游戏没好感。好好的足球游戏非要做成RPG，虽然是种创新吧，但是一边踢球还要注意技能槽各种放必杀什么的实在有种违和感。而当外星人出现之后、必杀出现各种召唤兽云云的时候我终于崩溃了。这它渣渣的到底是个神毛游戏啊？后来它居然又来平行世界的多版本骗钱。我说LEVEL5你怎么就不能学点好？日野你怎么不去屎？AGE啥时停播？

31分

恐怖惊魂夜 第十一位访客



PS3

Chunsoft
2011年12月17日 1人
文字冒险 17岁以上

本作是《恐怖惊魂夜》系列最新作，以剪影描绘的人物在隔绝环境中所遭遇的杀人事件为主轴，玩家通过不同选择来展开不同路线的故事。新作将回归系列的原点，彻底追求以玩家选择决定故事的走向。

推荐人群
恐怖游戏痴迷者；
有一定日语基础的人；
系列忠实FANS；
文字冒险游戏爱好者

该系列是我为数不多喜欢的文字类游戏，从一开始被它独特的剪影人物吸引，到后来看不懂剧情上网寻求帮助，再到现在的最新作面试，这个系列的剧情并不是大师级别，但是游戏可以根据玩家做出的决定朝着不同方向发展，这使得一款游戏可以尝试很多周目的游戏，当然本作目前看来还没有中文化的意思，所以想要更好的理解游戏，最好能看得懂日文啊！

非常不错的一款游戏，背景音乐和文字速度都非常合适，为游戏营造了一股难以言表的恐怖气氛。虽然是PS3的游戏，但是画面构成都很简单，没有太复杂的动画效果和原画，故事丝丝入扣，恐怖、悬疑、惊悚，一个个要素都在紧密的剧情和音效中得以体现。虽然是以叙述的方式进入游戏，但是节奏却非常快，并没有以前同类型游戏的那种亢长墨迹的感觉。

《恐怖惊魂夜》系列初次登场是在1994年11月，算是《电软》的同龄人，可惜现在的人气不及以前。本作回归系列原点尊重玩家的选择来发展游戏剧情，故事的分歧和多重结局非常值得玩家探索。当然，这个游戏对玩家的日语要求很高，如果你日语很好的话，那么一定不要错过这个老牌经典恐怖新作，毕竟文字类游戏要深入剧情之中才能感受到游戏的乐趣。

虽然我还算是比较喜欢文字类游戏的吧，推理悬疑系的作品也很感兴趣，有声小说什么的也很喜欢，但是这个系列很遗憾我一直没有接触。这一作想必我也最多浅尝辄止碰下而已了。话说为啥你们把这个游戏当作恐怖游戏了？就因为译名里有"恐怖惊魂"几个字么？或许杀人案件很恐怖吧，但就算没玩过我也知道它是推理悬疑找犯人的探案类游戏的好吧。

30分

苍翼默示录 连续变换EX



PS3 X360

Arc System Works
2011年12月17日 1~2人
格斗 15岁以上

本作完整收录街机版《苍翼默示录 连续变幻2》的内容，其中包含街机版最新角色"疯狂操偶师"雷利乌斯・库罗巴，游戏还增加了全新规则、模式与剧情，重编系列游戏第1部故事与4名新角色的剧本。

推荐人群
格斗游戏爱好者；
系列玩家；
2D华丽格斗的追寻者；
常年出没于街机厅的人

在众多的格斗游戏中对我印象最深的应该说是GG系列，而BB可以说是继承并升华了GG的格斗游戏，在我身边喜欢格斗游戏的圈子里，本系列口碑一直非常不错，这次的新作多平台发售，其中还包括了最新掌机PSV，相信又有很多玩家开始奋斗了吧！华丽的连段加之华丽的必杀效果，本作就是华丽丽的格斗神作啊！喜欢格斗游戏的玩家绝对不能错过这款游戏啊！

对本作的人设和战斗系统都不太喜欢，要说唯一喜欢的就是其中各角色的配音了。既没有玩过系列作的其他游戏，而且个人感觉以格斗对战类型的游戏出现有点过气。人设方面，各角色的外形和性格当然没法参透，因为没有太多的剧情可供参考，但对于年龄比较大的玩家来说，还是有些接受不了。作为本次试玩游戏中唯一的一款低分游戏，真的很遗憾。

虽然我喜欢格斗游戏，但对这个系列实在苦手。本作完整收录了街机版2代的内容，其中包最新角色和家用机版原创的新规则、新模式与新剧情。PS3版与PSV版可共享故事模式存档的设计比较贴心，但总感觉实际用途不大，不知道有多少人会同时买这两个版本。另外本作完整收录前作所有付费下载内容，只不过对于买了前作的人恐怕就是不大不小的打击了。

感觉本作就是一个猛将传式的作品？和前作相比类似超级街霸4AE和超级街霸4和街霸4的区别吧。追加新人物新剧情新模式等等之外系统上对平衡性也作了调整云云的，说实话个人不是很感兴趣。本作最大的特点就是那华丽的人设和战斗效果了吧，不过还是摆脱不了格斗游戏不受赤银青睐的定规。推荐对系列、对该公司作品有爱的同学尝试吧。

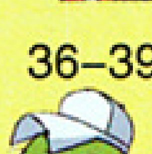
研究中心公告

最近没什么话题值得拿过来研究的，所以请允许我在这里吐槽一下现在正版游戏的环保理念，那就是么有说明书！说实话我买正版游戏很看重里面的说明书，比如无双类游戏的说明书一直很厚道，厚厚的一大本拿在手里分量感十足，可前不久买的最新的NFS发现，里面只有薄薄的一张纸片，仔细研究了一下才知道这是为了减少砍伐树木，说明书内置到了游戏中，这个做法固然值得提倡，但对我这种变态的说明书控（我的头衔还真多）来说真的是很郁闷的一件事。刚刚发售的PSV也证实了游戏公司的环保态度，除了无双依旧是厚厚一本之外，别的游戏更多的是选择了在游戏中内置说明书的做法，对于这样的改革举措，为了我们可爱的地球妈妈，我只能举手支持。

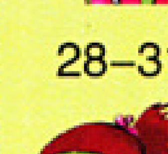
另外再来说说今年的无双狂潮，不管是光荣自家的无双作品，还是别家模仿无双的游戏，今年砍草可以说是一作接着一作，我最近在玩刚发售的中文版356M，盘算了一下发现，把这游戏白金了《大蛇无双2》也就发售了，搞定大蛇之后明年还有《海贼无双》，这样下去我的大香蕉宴都没时间玩了，砍草砍成我这样也不容易啊！

评分细则：


40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



小熊专栏第二十六期！首先对大家说声抱歉，因为本期没能连载介绍PS3限定主机，不要问我原因是什么，我才不会告诉你"我很希望自己的专栏扩成四页不然放不下我想写的东西"这样的话呢！下期专栏会继续连载主机介绍的部分，喜欢这部分的读者朋友们请耐心等待哦！最近小熊每晚都在和朋友联机对战UC2，为的就是那蛋疼无比的DLC奖杯。有人说遇到一个可以为你暂停游戏的男人你就嫁了吧，可是要知道有时候游戏没有暂停功能，也因为这个原因所以我好几天晚上都没能给老婆打电话，还好我家驯鹿是个通情达理的家伙，得知了我在网战之后她给我发来短信说"老公加油，一定要打赢他们哦！"我想说的是……遇到这样的女人你就娶了吧！

上期专栏里本想多放几张圣衣神话的欣赏图，可是大家也看到了最后只剩下了那可怜的一小块地方，这期我决定临时取消自曝区，改为圣衣神话鉴赏区，也好让之前那些被这里各种自曝闪瞎眼睛的兄弟们可以恢复一下HP，另外如果读者中还有谁想要在我这部屋里自曝的，欢迎联系我哦！我常年出没于贴吧以及微博地带，稀有度非常低，捕获难度几乎没有……自曝范围不限于游戏，如果你有其他什么宝贝也可以丢给我看看，小熊我要是认为这东西可以上，那么事情就好办多了！（其实我的潜台词是：混蛋！还不快点来讨好我！）

这期专栏依旧没有等来潘叔的连载，这家伙果然是在挑战我的忍耐上限啊！不过还好这家伙识相，发过来一篇关于梦境的文字，写的依旧很有趣哦！那么这期「くまの部屋」主题就是……"依然大杂烩"！

- 潘多拉梦游仙境 -

一觉醒来的时候，雪，开始在城市里纷飞，寂寥无声，蔓延白色……

打开手机屏显，刺眼的光瞬间令自己眩晕，凌晨2点，一个只要失眠就注定会醒来的时间，扔掉手机，眼巴巴的望着天花板，再也无眠。于是我就开始考虑各种问题，比如说，为什么失眠来临，越是强迫自己睡着，就越是适得其反，想来想去，手就自然的去摸床边的香烟，烟雾吸进肺里面的一瞬间，身体似乎得到了解脱，刹那安静，烟雾缓缓的吐出，人，轻轻的叹了口气，懒惰的不再去思想。

直到红色的烟头灼伤了手指。触电般的松开双手，坠落在地，溅起点点火花，却很快消逝不见。忽然，就觉得后背被一只巨大的脚板亲密接触，我的身体犹如摆脱了地心引力，飞一般的从床上瞬间挪移到地板上，接着就是我家那个婆娘大喊：都半夜了，不睡觉你干啥呢？奶奶的，还敢在老娘屋子里抽烟？？？你给我滚客厅睡去！我盘腿坐在地板上，愤怒的小声嘟囔：是侧翻滚还是后空翻啊？

一个枕头飞过来，我黑暗中猝不及防，闷哼一声，满眼金星……

以上文字仅纪念我悲惨且无奈的婚后生活。

感谢宇多田的宽容，给我足够的时间来完成我的文字，我一直觉得生活中有一个像他这样谈得来的兄弟是一件幸福的事，那种感觉就好像是忽然来到我的面前，说：喂，我是你失散多年的亲弟弟，我们俩没事可以搞搞基，所以，搞基是一件可以不分年龄和性别都可以尝试的事……

我承认我老婆那一脚踹得我有点精神错乱了。最近流行穿越，那么今天我们就从穿越说起。

我时常在想，如果我拥有了穿越的本领，或者拥有一件类似阿拉丁神灯一样的道具，那么我会用来做什么？我想，这不光是我自己个人的想法，人们之所以爱看穿越剧，喜欢穿越或者回到过去的桥段，是因为我们每个人都有对过去的遗憾，很显然，科技还不能让我们无所不能，所以现实总还存在着各种无奈，回到过去，甚至是修改过去的经历，就成了很多人一直回味无穷的津津乐道。

那好，既然大家都喜欢穿越，那么我就斗胆，说说如果我拥有这样的本领，会做些什么，看归看，不带向我丢烂柿子或者西瓜皮之类的，老潘我放弃和老婆同床的大好时光，陪你们在这没事搞搞基，本身就是一件高尚到不能再高尚的事。

首先，我们先确定，如果我穿越的话，我会选择到过去的什么时间，这是一个很头疼的问题，因为每个人都有很多个希望回到的穿越点，金榜题名时，洞房花烛夜……靠，谁拿烂柿子丢我？？？说你呢，给我坐好，啥叫素质知道不，啥叫品德知道不？？？

OK，我们继续……还有，穿越之后又两种存在形式，一种是：你以现在的年龄和相貌回到过去，但是那个时间，也有一个年轻的你，你们共同存在，换句话说，会同时存在一个年轻和一个年长的两人同一个人（有点乱，请反复读几遍），第二种形式是你以现在的思想回到过去时代年轻的身体里面，就是说，你变年轻了，但是思想却是现在的思想。

作为我来说，我果断选择第二种，因为我想，如果以第一种形式回到过去的话，可能会坏坏当时的我，我在脑中这样想象过，万一我和我的少年形态会面，我的少年形态看见我30好几的人，混成这副德行，一时想不开，喝点农药啥的，到那时候，我会连同我的少年形态一通翘辫子的，所以，在经过了慎重缜密的思考之后，我选择了第二种。

既然有了具体的穿越计划，那好，我要开始实施了，首先，我把穿越的时间调整到我上初二的下半个学期的开学第一天，因为，那天早上，我本来要交的下学期学费被两个校外的小混混给洗劫了，所以，我要从这里选择改变我的人生。

我躺在床上，心理默默地念叨：神仙宇多田，上帝宇多田，请让我回到多年前吧！如此反复几次之后，我睁开眼睛，奶奶的，少年，一个十七岁的少年，正骑着车子傻B似的屁颠屁颠往学校蹬呢，我顾不得多想，马上扶好自行车手把，好险，好多年不骑自行车了，都有点忘了怎么骑了！

稍稍适应之后，我开始环顾四周，我靠，这是哪年啊？1997啊！香港回归的标语还在路边挂着呢，太NB了，伟大的祖国终于雄起了，再看看没有过量汽车尾气糟蹋的天空，满眼路上没有喝过三鹿牛奶的健康孩子，我不禁感叹，过去真好呀……

我选择绕道经过那条很少人走过的小巷，尽管为此我多蹬了一段路程，但是我安全了绕过了两个小混混的抢劫，怀揣着100多元学费的我，终于安全的抵达了我的母校，啊，不，是我的学校，因为，我已经回到了17岁！

刚刚还在庆幸我保住了自己的学费，但是我发现这笔钱很快又被老师洗劫一空了，我承认这样的穿越时间轴实在是太长了，我已经全然忘记了我该做什么，傻呵呵的坐在属于自己的座位上，看着周围貌似熟悉但却满脸稚气的脸庞，我忽然有一点紧张，只能是东施效颦般的人家做什么，我做什么，但是课堂上所讲的内容，我却一个字都听不懂，一上午，我都仅仅是适应这种好无厘头的穿越。

下午上课的时候，我的座位已经空了，我把一张纸条留给了喜欢的女孩之后，就拿着书包回家了。我对那个女孩说：放弃你现在所爱的这个男孩，因为在很多年以后，你会嫁给一个叫XXX的男人，你们会有一个可爱的孩子，名字叫做……

后来这个女孩把这张纸条交给了老师，老师给我父母打了电话，父母领我去了医院的精神科，我吃了两个多月的药，终于在装了很久的萌之后，才让父母消除了我患有精神类疾病的念头……

我渐渐发现，即使你穿越回过去，也不要轻易道破天机，因为一个知道未来会要发生什么事的少年，心里要憋着这些，还不能往外说，是一件特别苦逼的事，一旦说了，父母就会以为这孩子精神是不是又有啥问题了，弄不好还要吃药……

既然这里已经改变了我被混混洗劫的经历，那么我应该回去了，因为我好像隐约听到我老婆喊我回家，于是我闭上双眼回到现实，但是我发现自己居然身体蜷缩的躺在车站候车室的长椅上！我老婆呢，我的游戏机呢？不对啊！我的房子呢？

我挣扎着爬起来，上厕所看着自己蓬头垢面的一张脸，开始寻思，我咋变成这幅样子了？

很多年以前，我在初二的下学期放弃了学业，回到家中，在接到老师电话之后，我被父母怀疑有精神类的疾病，于是给我吃药，在很长一段时间

里，我用装萌的方法，试图让他们相信，我回复了健康，但是狗改不了吃屎，让我这种人把嘴闭上，不和人谈古论今，大放厥词，还不如杀了我，于是在经过一段低调的时光之后，我到处和人说着我所知道的未来，什么泰国海啸、日本地震、911世贸撞机，这下把我老爸老妈吓到了，他们真的以为我疯了，于是倾尽所有，寻遍天下庸医，甚至不惜使用电击，麻醉等极端做法，试图让我回到正常状态，结果好端端的一个家，就变得一贫如洗了，而我，在经过这些庸医的治疗之后，健康受到极大的伤害，最终只能沦落为街头乞丐，，终日在火车站的候车大厅，捡人家吃剩下的康师傅……

我看着镜子中的自己，不禁潸然泪下，这是一张多么帅气的脸啊，尽管只拥有百分之一的帅，但是我却拥有百分之99的自恋，结果现在弄到这个地步，只为了绕过混混抢劫我的学费，最终却改变了自己的人生，真是得不偿失的一件事，于是，我在车站的洗手间里面开始哭嚎，歇斯底里的哭嚎……

正哭的起劲时，我的脑袋忽然被一个疑似枕头的物体击中，这是我才发现一切只是一个怪梦，媳妇正站在床头，怒气冲冲的看着我：都几点了，你还不起来，孩子书包整理了吗？铅笔削了吗？

我猛地从床上跳下来，抱着老婆就亲，然后大声喊着，老婆还在，房子还在，孩子还在！

以上所述均源自前不久一个奇怪的梦，在梦境被遗忘前我将其用文字记录了下来，在经过仔细的回味之后我发现，人生不能重来，谁都会有遗憾，既然昨天已变成历史，那么就要把握好还能控制的今天，因为所谓的今天也会变成昨天，如果不想让我们的昨天留下遗憾，就从现在开始努力吧！爱电玩，爱游戏，玩物不丧志，你，是个好少年……

圣衣神话鉴赏区



圣衣神话水太深 若要入坑需谨慎











冥王三巨头&白银五小强&奥丁神斗士
















追求圣衣间的共鸣

とある赤銀の偽紅魔館スカーレット



大家好，我是赤银。赤银的悲催状态依然在继续。由于某些不可告人的原因，赤银的工作强度比平时要成倍增加，但是赤银的懒惰程度也在相应的成比例呈几何级数攀升。于是目前的状态是快要死了。虽然忙里偷闲把RG自由拼了，猎人3G好歹挣扎着到了上位吧（白银：你丫其实是真的闲吧）。咳咳，真的是要死了，真心的。于是期待红魔馆有什么新鲜玩意的同学，不好意思或许会令大家失望了。真的有心无力啊我说，（白银：where is a will, there is a way...）去去，平时怎么不见你英语多好的。言归正传，本期红魔馆处于半死不活状态，如有令大家不够满意的地方还请包含、担待、见谅。

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.35		2012年1月X日
伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
铜版纸	人数无限制	2Page	废话的31岁

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

赤银烤场

本期考题

题目1.偶尔会在赤银的文字里看到自称“白银”的人物乱入，请对不知情的同学介绍一下。

题目2.最近红魔馆越来越没意思了，赤银对此有何看法，今后有啥计划？

题目3.赤银求推荐动画/漫画/游戏。

作文题目1：世人笑我太疯癫

曾经，有一个赤银大家族的传说。

所谓一只赤银其实是由无数不同的赤银、白银、黑银、绿银、猎银、模型银、手办银、红魔银、白玉银等等各种小赤银组成的，不同情况下会出现不同的银，来处理应对各种不同的事件。譬如，写稿字是赤银，吐槽是白银，排版美编银啥啥的。而且每个小赤银都有无数的替身，随着星期的更替随机出现。其实我也不知究竟是否真的有这么一回事。因为我也不过是周五当班的赤银而已。



来说白银，这家伙貌似是最初分裂出的几个银之一。性别自称女，且是重度腐女一枚。自居是赤银妹妹的位置，喜吐槽，毒舌腹黑，经常使用各种方法陷赤银于不义，不过对其他人基本上无害，最多只限嘴皮子上讥讽几句。讨厌麻烦事，所以每次几乎只是针对重要槽点吐槽一句后一击脱离的模式。左侧是曾几何时贴过的印象图，好吧，声明一下不是我画的，也没有授权，想要通缉赤银的话请便。呃貌似上面一句就是她写的？

作文题目2：除却巫山不是云

曾经红魔馆很有意思吗？我一直觉得这就是一个半吊子伪宅在各种装13而已不是么。赤银模型做得很好吗？连勾线无缝都不作的家伙不知毁了多少模型。手办拍照很好么？一直以来用那连变焦都没的摄像机拍的不知多少噪点的糙图也好意思登上杂志。游戏动画推荐很好么？好吧，确实推荐的是有好东西，可是字里行间流露出么有半点的文学气息。2B普通青年装文艺么。于是请问你们喜欢的是赤银红魔馆的啥？



好吧，也不是我谦虚。真心觉得自己做的就是很渣，偶尔会被表扬实在心虚压力山大。虽说知耻而后勇，但是基数太低的话无论乘上多少心血、努力，小土包也不会成为喜马拉雅吧。或许是我这个人太消极了吧。其实我在怀疑每期有多少人会看红魔馆呢？不是说跟看封底似的一眼划过欣赏图就算看，而是仔细的每句话至少端详一下。好吧，但愿没有。反正红魔馆一直也没啥意思省得脏了大家的眼睛。

今后，也不是破罐子破摔吧。但是心里真的没底，姑且维持现状、争取发展好了。

作文题目3：众里寻她千百度

谷哥说百度她知道。

唔……怎么感觉今天的赤银一直带刺呢？或许是真的快死了回光返照，诱发了劣性人格的觉醒了大概。最近经常有同学问赤银推荐动画、漫画、游戏啥的，其实赤银也不是多么精通的说？都说了是伪宅了，如果张口闭口自己喜欢的东西就如数家珍的头头是道的话也不会谦虚了。我说的你们又不一定感兴趣，我知道的你们大多也都知道。所以说，让大家失望了不好意思。



动画嘛，最近看的〈回转企鹅罐〉还不错，刚刚完结有爱的可以找来看下。漫画在追的只有《柯南》，《通灵王》想补一下没时间啊。至于游戏大家可以看下右图。个人还算比较喜欢这个风格的。至于什么经典RPG俺真的不知道几个，而且对太久远的老物没啥爱呢。

とある赤銀の紅模分館

ガンプラズム

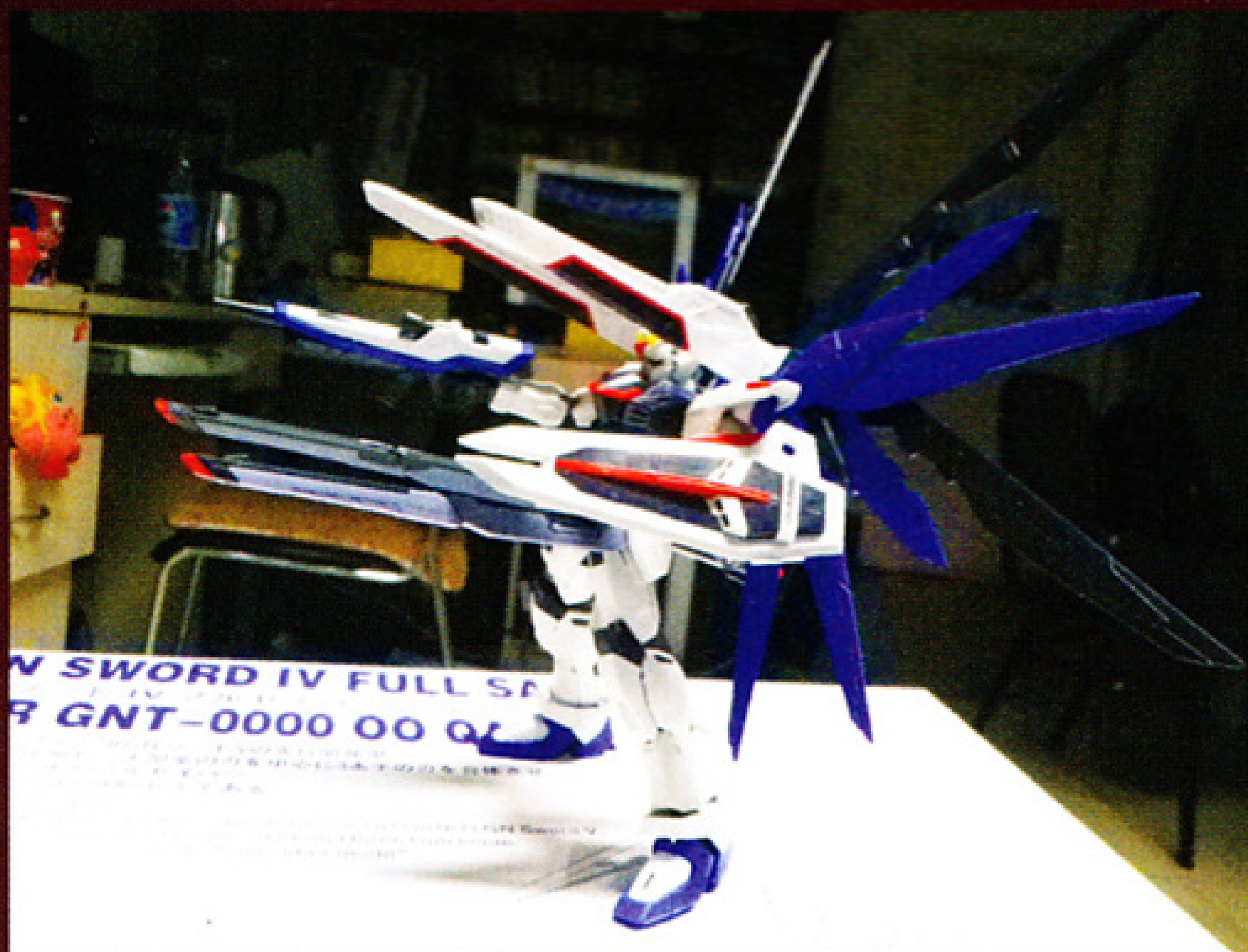
本次红模馆依然是这RG自由高达。好歹总算都拼完了，结果还是没有时间上贴纸。于是留个缺陷美好了。再怎么说俺也不会接连3次都拿她充数的。



Full Burst Mode，正面面对齐射的炮口是否很有压力？



↑上次没有展示的驾驶舱构造。虽然比起MG、PG要简单不少，但是麻雀虽小五脏俱全。



←侧面展现全爆发模式的雄姿，遗憾的是没有个支架来摆更具动感的动作。右边是全身像。





←翅膀收纳状态的五彩大炮齐射。干练的同时气势丝毫不减。



↑自由高达双手握拳一幅很讨打的样子。不过另一方面展现了它如人体关节般灵活的的可动。



↑光剑二合一。话说不知为何，光剑的插槽好松的感觉，一碰就会掉的样子，实在不符合万代的水准。



←和上一张相比这张就有型多了，虽然最大的不同只是腿部的角度！仿佛在为自己的帅气而陶醉。







←说实话其实我也不知道这个姿势三张组图的意义何在。或许是在炫耀其蹲姿完美的平衡性吧？



最后送上一张完全版的处女座圣衣状少女祈祷姿，可惜脚面弯曲度还不够。于是本期RG自由的展示就到这里好了。我们下次再见。



电软漫画解说员

读者真给力！

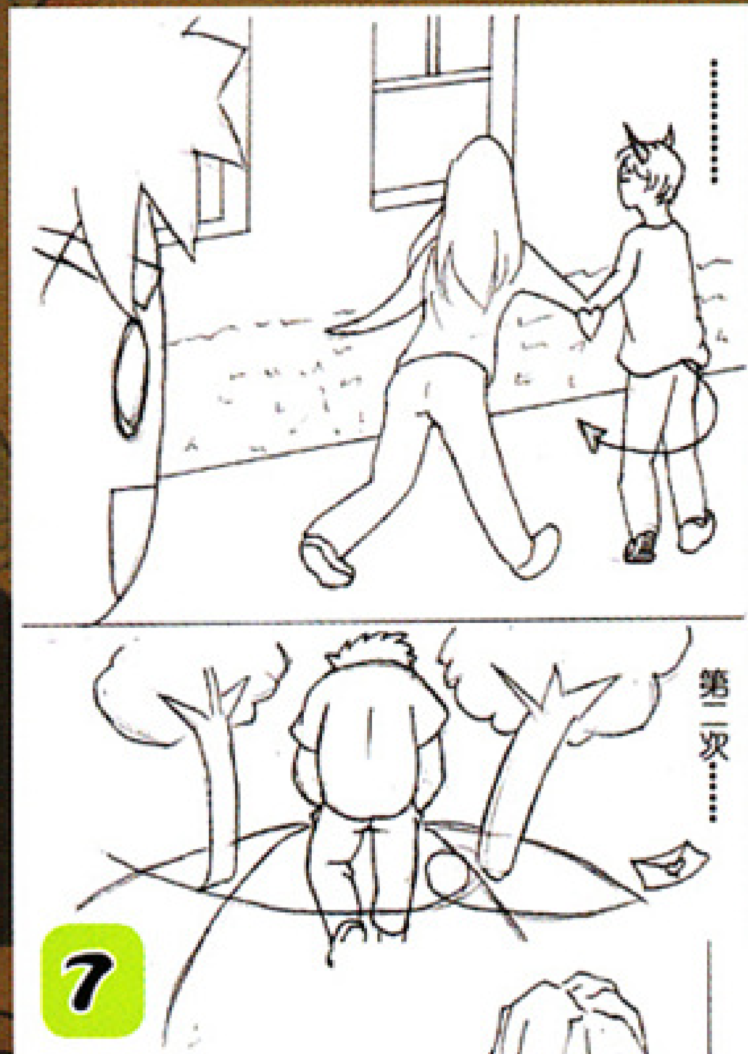
在超人汤米侠的原创漫画刊登期间，不断收到了很多读者的漫画投稿，有天津读者前田庆次和河北读者望月命讲述自己成长故事的漫画草稿，有广东读者墨麟发来的文字剧本。当然还有很多读者将自己的想法写在了信件中，或许因为邮政关系未到、即使到了但因为小编太懒还没来得及拆开、即使拆开看过了但是因为抄录读者的名字太麻烦而懒得抄等等原因，未能一一列举投稿的各位，实在抱歉。再次感谢辛苦写剧本给漫画想点子的各位读者，没有你们的支持，这个栏目就不会走的一帆风顺，塑料体格超人会被风刮走也不一定，最后一句，多亏你们的投稿，终于又不用码字了，啦啦啦啦。

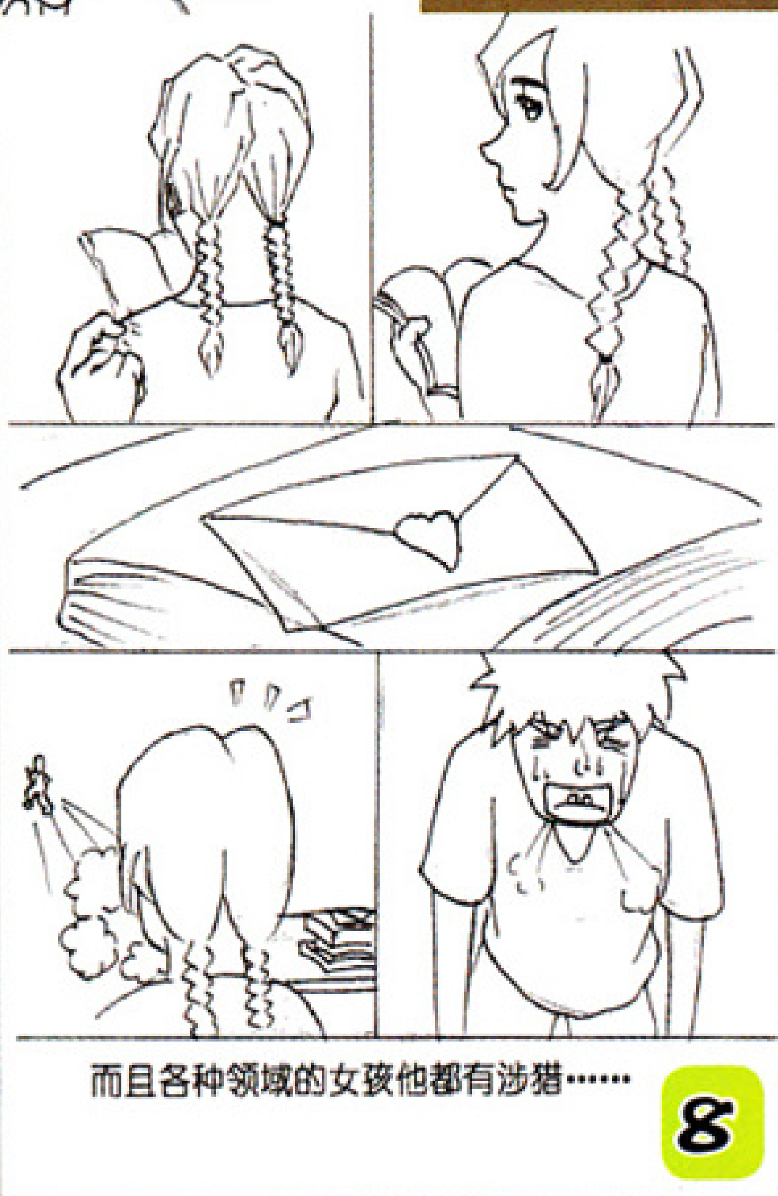
□插画／汤米 □编辑／蔬菜汁

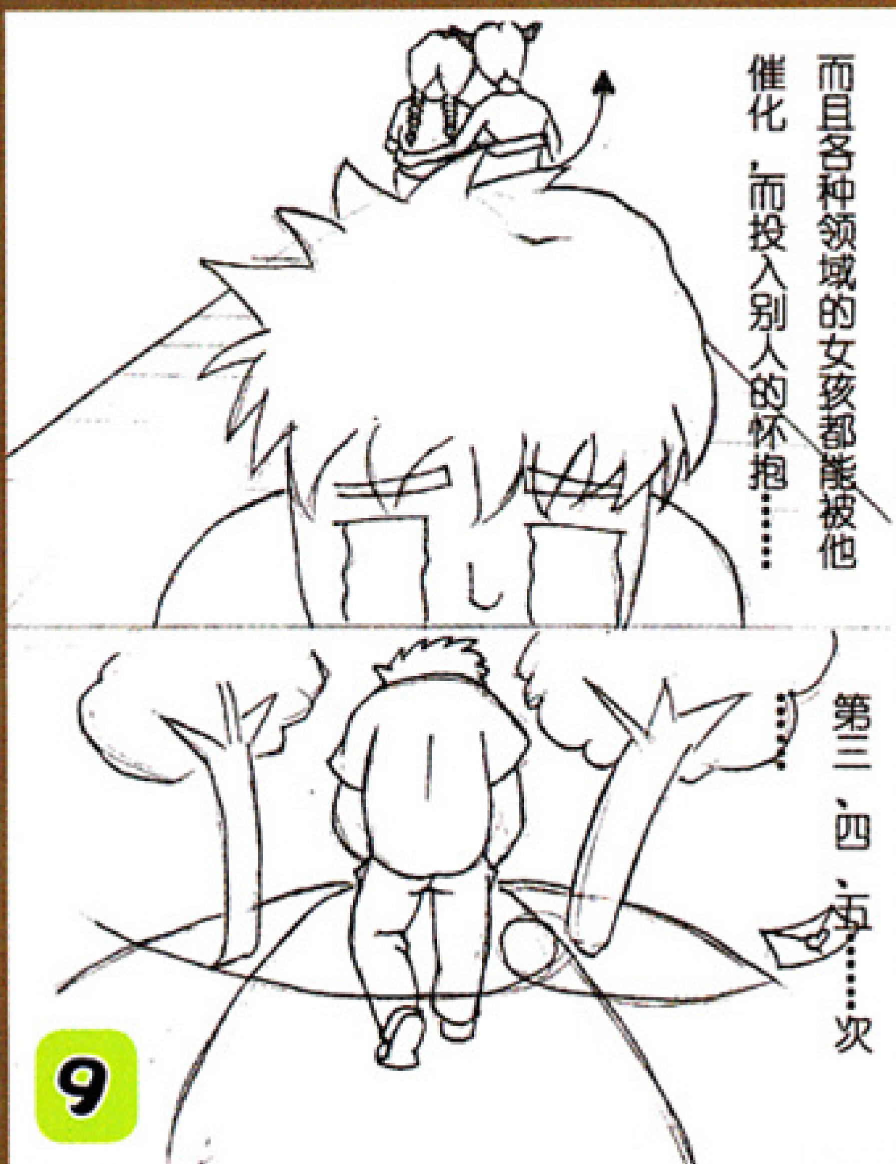
读者来稿

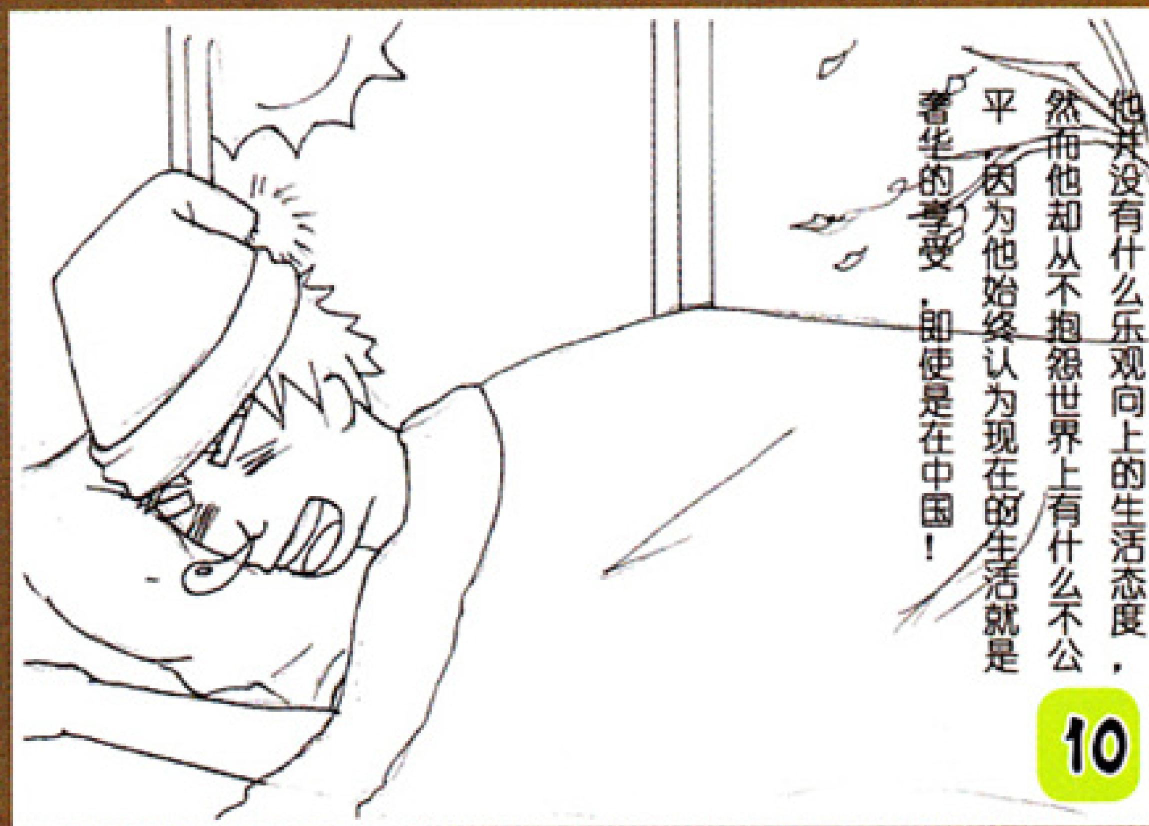
－光棍节专题－

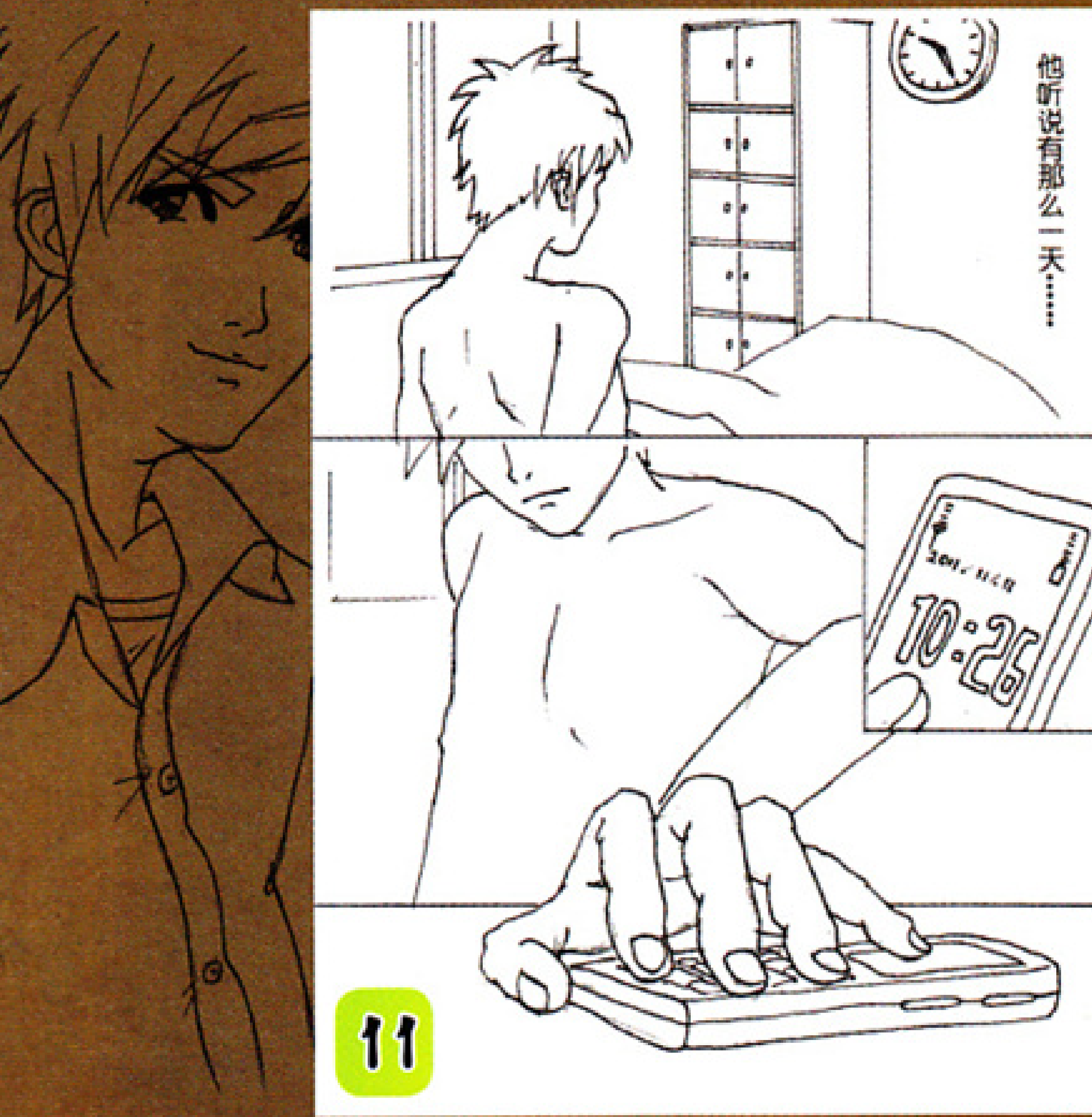
上次连载了河北读者“肖像画里的鬼”的光棍节原创漫画上半部分，因为读者反馈时效性的关系，暂时还没收到来自读者的反应，这次依然送出光棍节漫画的下半部分，希望读者朋宇们能够喜欢。读者的原创漫画中有一些错字，这是唯一的缺憾。希望以后投稿来的读者朋友们能尽量减少错别字。也希望经常被女孩子拒绝、依然坚守在单身碉堡里的“肖像画里的鬼”能够找到自己的另一半，明年就2012年了，希望你加油。不过，听说明年男女生比例会严重失调，估计你希望不大了，就干脆继续在漫画中实现自己的梦想吧，期待你的下一次投稿。



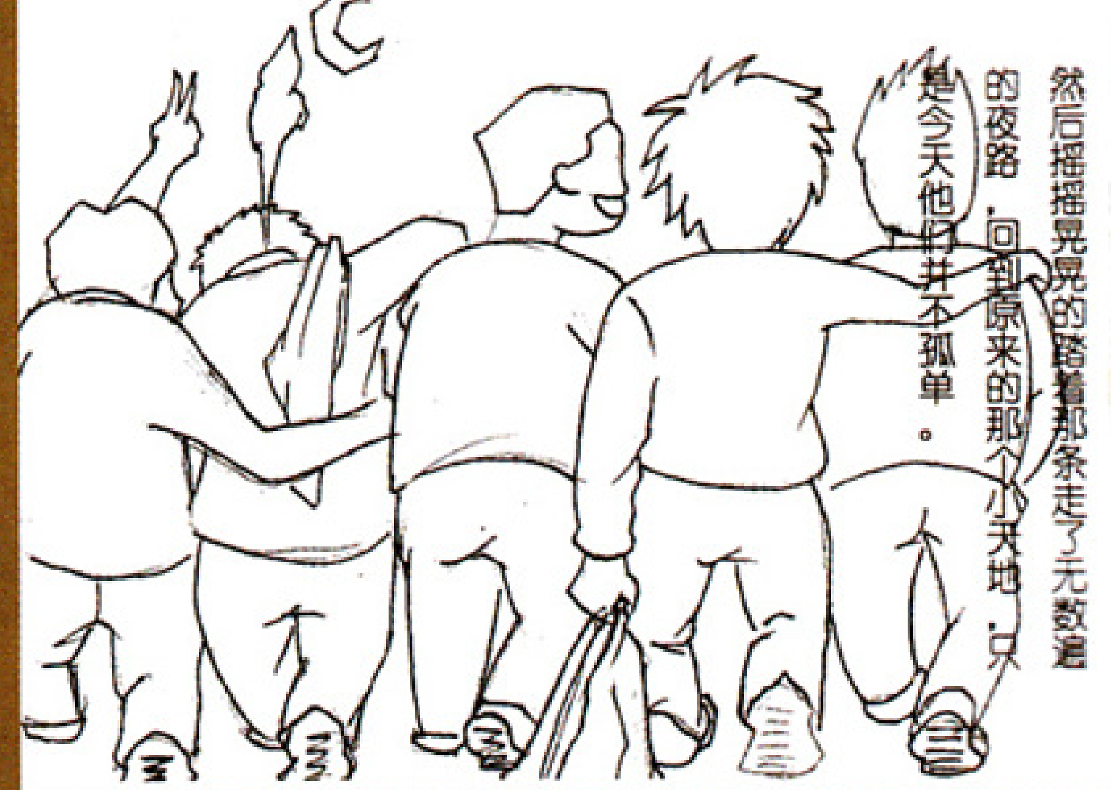
















315新年快乐！！

汤米手机

● 一转眼又到年尾，对汤米这样的大叔来说，一年又一年的时光如梭，似乎已经有点麻木，但是汤米仍旧会满面红光精神抖擞对大家说一句：新年快乐！

● 最近某位对汤米来说很重要的人患了重病，汤米没日没夜地在医院中陪护，圣诞夜也在寂静清冷的医院中度过，在这片愁云惨雾中，汤米的思绪一直难以平静——生活就如同买股票，你永远不知道明天是涨是跌，有时候你不得不屈就于这种残酷，唯一能掌控的就是让当下活得精彩充实。

在医院的这几天，汤米莫名养成了一个习惯，那就是每天入睡前问自己一句——今天，我是“赢了”还是“输了”。这个习惯竟然神奇地帮助汤米士气及战斗力提升，原先慵懒的生活习惯也多多少少改善了一些——虽然到现在为止大部分时候我的答案仍旧是“输了”……

● 医院的陪护生活是枯燥而压抑的，口袋中那只小小的PSP时不时给汤米一丝安全感，当嘈杂的一天结束，整个世界安静下来之后，汤米躺在医院又硬又冷的折叠椅上时，那小小的屏幕流淌出来的色彩，充满了治愈的温暖，也许只是十五分钟的怪物猎人旅程，汤米又重新拥有了面对明天的勇气。我想这样的治愈感，也只有游戏机硬核玩家才能体会到吧。

● 最近汤米领悟到一点，那就是节奏感的重要性。这个世界是由节奏构成的，万事万物的运行都在于这两个字：节奏。掌握了节奏，那你就成为了大师。就从怪物猎人说起吧，不同的武器，有不同的攻击节奏，这种节奏感，不仅可以帮助我们顺利杀死怪物，也可以在一霎那间灵光一闪，帮助你躲避开怪物的致命攻击。再说说汤米比较拿手的画图，越是画得多，越是感觉到节奏感的重要性，小到每一笔的轻重缓急，大到整个故事的节奏。再比如汤米和蔬菜汁都很爱的篮球运动，拥有了节奏感，在场上就有如神助，而失去节奏感之后，不管是运球突破还是投篮，都会有那么一丝不畅……节奏感，绝非音乐独有。虽然不知道现在的各大院校中有没有节奏学专业，但是汤米有朝一日一定会好好研究一下这门学科，嗯！

● 本期的漫画，因为一系列焦头烂额的事情，汤米断断续续画了好久，最后的手机插图，也因为思绪的混乱，只能临摹了一张雷狼龙速写，希望大家不要责怪汤米，以后，汤米一定会补偿给大家！

后序

感谢大家购买第315期杂志，并支持电软原创漫画！所以，以后也要“再来一本啊少年！”这是我们的约定~

开头的时候已经说过，收到了很多读者朋宇的投稿，很高兴。如果大家不想盲目投稿的话，也欢迎和小编讨论剧本和漫画画稿，联系方式见下。

12月20日，和“文字大家”广东读者墨瞒商量了半天漫画剧本，之前小瞒已经发过来将近两千字的长篇剧本过来，看得小编心花怒放、血脉暴涨，心中小兔乱撞，不过小瞒同学说这只是一个开篇，正文还木有开始，于是我们在QQ上商谈了关于她所需要的一些资料，以帮她写好长篇巨著——“给汤米漫画专栏的漫画投稿之文字稿”。最后，为了厚眼镜塑料体格超人汤米侠的眼睛着想，我委婉地给小瞒规定了文字的字数是千字以内。

如果你对漫画也感兴趣的话，欢迎投递你的剧本，一张小图附一行文字解说尤佳。

欢迎大家写意见过来，邮箱：85711797@qq.com

“我们从未放弃、我们一直在努力！”



日志 “大航海”

12月

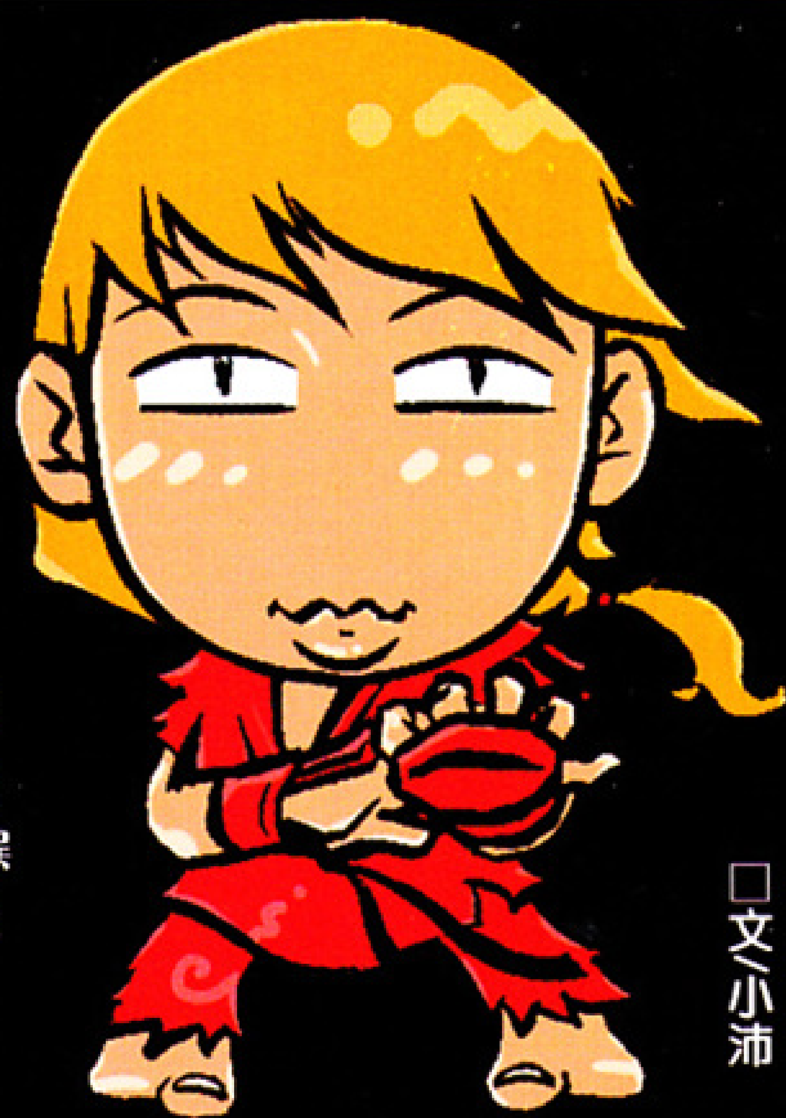
2011年12月12日

和戴眼镜塑料体格超人汤米侠之间的交流越来越少了，每次不是他发我收，就是我发他收，背靠背的战友间也许真的不需要过多言语上的交流……但是，你不说话的话，要我怎么编出日志来啊啊啊啊啊啊！好吧，我们开始言归正传，在收到前田庆次这位天津读者的画稿之后，第一时间发给了汤米侠，并且附上了这样的文字“汤米侠，这次的剧本终于不用商量了，期待赏金猎人下`另外，我这里有天津读者前田庆次的投稿，我把他的照片也整合一下，发给你，当做下期的剧本吧。”当然，不用我和汤米侠吭哧吭哧费时间弄剧本可以省很多事，但更主要的一点是，读者自己的剧本更有意思，也更真实，就像电视剧的剧本一样，艺术来源于生活。把偷懒说的这么冠冕堂皇，心里的负罪感果然减少了很多，而且还有一点点恬不知耻的成就感。不知道为什么，虽然没有加班费也没有加薪，就是想在年底的时候做一些很特别的东西，于是把自己的想法告诉了知音大哥眼镜塑料体格超人汤米侠，“想做一个宣传片之类的东西放在网上……”，后来吃完中午饭一犯困就把这件事抛到毛里求斯去了。没承想，小眼镜超人居然发来信息，“好啊没问题`”、“你说说你的想法`”这样让人很不好意思的对白，结果我忙不迭的给他道歉回了他“我还没开始想，就是早上来了忽然一激灵，手欠了，就打给你了”这样的话，我想应该是给了塑料体格超人汤米侠一种“热脸贴在冷屁股”上的感觉吧，因为之后他很无奈地回复我一长串“……………………”，为了转移矛盾，我只好岔开话题，“今天的天气真好啊，啦啦啦啦啦，我听了岳云鹏的《卖估衣》。”没想到小眼镜塑料体格超人汤米侠还是个天然呆，马上就上当了，“最近开始听郭德纲的丑娘娘”，一场原本硝烟弥漫的战争就这样隐于无形，真是大快人心。如果大家有什么想法和建议，并且想和偶尔神经大发的小编们做一些有意思的东西画的，欢迎商谈，联系方式本页有。



小沛的自创游戏

——适合多人聚会的娱乐节目



2、3个人聚会时，大家吃吃饭、玩会儿游戏都行，但如果是6人以上，甚至10人左右的朋友聚会，除了吃饭之外，恐怕就是去KTV或郊游了。但其实如果设计一些娱乐节目，那么聚会就可以不再单调，大家一起做做游戏，不但可以轻松打发时间，而且保准能调动每一个人的积极性，使聚会的气氛更加热闹。前不久，在一次8人的朋友聚会中，我便提前设计了一套娱乐节目方案，结果收获了意想不到的成功，我们聚会的地点是一家KTV，结果由于大家都太欢乐了，很多服务员都来围观我们的聚会活动。以下我就把那天设计的游戏细节拿出来跟大家分享，有兴趣的读者不妨借鉴一下。

□文/小沛

游戏的大体流程

●游戏分为4个环节。分别是：猜词条、记歌词、垒积木、功能卡扑克比赛。

●前三个环节中，每个人都会有自己的积分，然后就可以用各自的积分当成钱，去竞拍最后辅助扑克比赛的功能卡片。

●依照8人规模，游戏的整个流程时间大约为3个小时。

●游戏的地点最好是KTV，因为其中记歌词的环节在KTV中比较容易进行。当然这个环节在家里也有办法实现，但如果你是去郊游的话，该环节可以省略，或更换。

●如果聚会人数为偶数，则可以全数参加游戏，并两两组队，在猜词条和垒积木环节中互相帮忙。如果是单数，则可以挑出一人担任裁判，帮忙计分和监督工作。



环节一：猜词条

也就是一个比划一个猜，或者一个叙述一个猜。预备给每人十个词条，里面涵盖的词尽量广泛，例如水果名、游戏名、动漫人物、电影、交通工具等等。

两两组队的话，就由其中一个比划或叙述，另一个人猜。每猜对一个，就给猜的那个人加1分。猜完十个之后，两人互换位置，让原来比划的那个人猜新的十个词条。

如果参与的人太多，就可以稍微省略一下，每猜对一个，则比划的人和猜词的人都加分，这样的话，例如12个人参加，只准备60个词就行了。



环节二：记歌词

这个环节就是让每一个人唱歌时，要背对屏幕，不看歌词，一首歌唱完后，每唱对一句就得1分。歌曲可以自己挑，也可以事先准备一些曲目，然后大家抽签决定。

这个环节的评分标准推荐如下：原则上以屏幕上的“一行歌词”为“一句”。也就是说假如某句歌词很长，在屏幕上分为两行显示，则算两句。有些歌里有很多“啦啦啦”，没办法，就只能说那个人太会挑歌了。

另外在这里分享一个经验，不要以为有些儿歌之类的老歌非常好记歌词，同时还要注意这些歌的词都很少，整首歌唱下来也就3、40句，都唱对也分不高。而有些节奏快的歌词就多，有些都超过了100句，只要你记性好，这些快歌绝对能得高分。

环节三：垒积木

这里使用的“积木”是“叠叠高”。玩法很简单，就是从除第一层外的任何一层抽取一条积木，然后放在最上层。每成功抽取一条并安全放在最高层，就得1分，积木倒塌后就算停止。

双人合作时，可以一个抽取积木，一个往上放。最后的积分可以给两人都加上。

这个环节特别有技术含量，太快肯定是不行的，但考虑太多也不见得就一定稳妥。我们的最高纪录大约是38块，已经非常壮观了！



环节四：功能卡扑克比赛

这个环节就是让每一个人唱歌时，要背对屏幕，不看歌词，一首歌唱完后，每唱对一句就得1分。歌曲可以自己挑，也可以事先准备一些曲目，然后大家抽签决定。

这个环节的评分标准推荐如下：原则上以屏幕上的“一行歌词”为“一句”。也就是说假如某句歌词很长，在屏幕上分为两行显示，则算两句。有些歌里有很多“啦啦啦”，没办法，就只能说那个人太会挑歌了。

另外在这里分享一个经验，不要以为有些儿歌之类的老歌非常好记歌词，同时还要注意这些歌的词都很少，整首歌唱下来也就3、40句，都唱对也分不高。而有些节奏快的歌词就多，有些都超过了100句，只要你记性好，这些快歌绝对能得高分。

功能卡片使用规则

炸弹（起拍价5）：最大的牌，可以管一切牌型，包括可以管由大小王组成的炸弹，以及利用功能卡片组成的特殊牌型。

五连鬼牌（起拍价1）：当你的5连顺子中缺少一张牌时，例如你有“3、4、5、7”但缺少“6”，你就可以用五连鬼牌代替“6”，使之成为可以出的顺子。另外，假如你已经有“3、4、5、6、7”，可以直接出顺子时，也可以加入五连鬼牌，使之成为“3、4、5、6、7、8”的6连顺子，这样一来，对方管你的时候也必须出6张牌的顺子才行。使用五连鬼牌时，出牌的数量最少为4张，最多为8张，即最少形成5连顺子，最多形成9连顺子，其余不可。

十连鬼牌（起拍价1）：当你的10连顺子中缺少一张牌时，例如你有“3、4、5、6、8、9、10、J、Q”但缺少“7”，你就可以用十连鬼牌代替“7”，使之成为可以出的10连顺子。另外，假如你已经有“3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q”，可以直接出顺子时，也可以加入十连鬼牌，使之成为“3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K”的11连顺子，这样一来，对方管你的时候也必须出11张牌的顺子才行。使用十连鬼牌时，出牌的数量最少为9张，最多为11张，即最少形成10连顺子，最多形成12连顺子，其余不可。

三带二（起拍价1）：普通情况下只能三带一，也就是出三张相同的牌时，可以顺带出一张单牌。例如三张“3”带一张“4”等。使用三带二则可以带出两张不同的单牌。使用三带二时，别人除了有4张相同的牌或大小王组成的炸弹，以及炸弹功能卡片外，都不能管，因为别人没有这张功能卡，不能出三带二的牌型。

互通有无（起拍价1）：持有此卡的玩家，可以在大家都摸完牌之后，还没有出牌之前，和你指定的某一个人互换一张各自需要的牌。例如玩“斗地主”时，“农户”之间谁有这张卡片，就可以和同伴间换一张牌。

强制禁出（起拍价1）：自己出牌后，亮出这张功能牌，即可指定某个人在这一轮里不能出牌管你，也就是让某个人在这一轮里不能出牌（不包括功能卡片）。

先出（起拍价1）：有了这张卡片，就是有在游戏开始之前第一个出牌的权利。

强夺（起拍价1）：持有此卡的玩家，可以在大家都摸完牌之后，还没有出牌之前，指定某个人把他最大的牌给你（不包括功能卡片）。若对方持有“自保”卡，则你不能夺取。

自保（起拍价1）：令“强夺”、“强派”失效。“自保”、“强夺”、“强派”这三张卡都是在游戏最初时使用。

强派（起拍价1）：持有此卡的玩家，可以在大家都摸完牌之后，还没有出牌之前，把自己手里最不想要的1张牌给指定的某个人。若对方持有“自保”卡，则你不能给他。

三连出（起拍价1）：通常的规矩是最少有5张连续的牌才能出顺子，有三连出卡的话，则可以出3张的顺子，例如“3、4、5”。并且因为别人手中没有此卡，所以不能出3连顺管你，只有炸弹和炸弹功能卡能管。

四连出（起拍价1）：通常的规矩是最少有5张连续的牌才能出顺子，有四连出卡的话，则可以出4张的顺子，例如“3、4、5、6”。并且因为别人手中没有此卡，所以不能出4连顺管你，只有炸弹和炸弹功能卡能管。

冰冻（起拍价2）：某一轮出牌的最开始，持此卡的玩家可以出示，则该轮任何人都不能使用功能卡片。

回收（起拍价2）：当玩到一定阶段，桌上已经有很多人出过牌时，持此卡的玩家可以从别人出过的牌里挑选一张给自己用。

一张胜（起拍价3）：只要自己手里还剩一张牌就算胜利，如果该轮有人出示“冰冻”，则该轮不算胜利，但只要这一轮中无人胜出，则下一轮你可以直接胜出。

万能复制（起拍价1）：可以复制你手中的任何一张功能卡片，只复制一次，例如你手里本来就有1张“回收”，只要你有“万能复制”，你就等于有了2张“回收”卡。



战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文/雪飞



稻叶一铁

稻叶一铁（いなばいってつ）：1515年—1588年。美浓国稻叶通则之子，自幼在崇福寺出家，1525年父亲和兄长在与浅井亮政的牧田合战中战死后还俗，继承了安八郡曾根城。先后侍奉了土岐家、斋藤家，与氏家直元、安藤守就并称美浓三人众。1568年改投织田信长，在战场上表现出色。

美浓三人众



稻叶家是美浓土岐家的家臣，1525年，近江的浅井亮政向美浓发起攻击，两军在牧田激战。稻叶一铁的父亲稻叶通则、伯父稻叶通明及兄长全部战死，自幼出家的稻叶一铁只得还俗，继承了稻叶家。稻叶通明的女儿后来嫁给了明智光秀麾下大将斋藤利三。

1552年，土岐赖艺被斋藤道三流放后，稻叶一铁改投斋藤道三，和氏家直元、安藤守就并称为美浓三人众。不过，在斋藤道三父子相争时，虽然稻叶一铁的妹妹是斋藤道三的侧室，但稻叶一铁仍然站在斋藤义龙一边。斋藤道三战死后，稻叶一铁成为斋藤义龙的家老，与氏家直元、安藤守就一起对抗织田家的攻击。斋藤义龙死后，斋藤龙兴继承了家督之位。斋藤龙兴继位后重用小人，肆意妄为。稻叶一铁多次规劝斋藤龙兴，可惜却毫无效果。1563年，美浓三人众一起抛弃了斋藤龙兴，成为织田信长的直属家臣，斋藤家不久便被信长所灭。

美浓三人众改投信长后，征战四方，为织田信长的统一大业做出了不少贡献。不过，美浓三人众中只有稻叶一铁得到了"善终"：1571年，氏家直元在长岛一向一揆之乱中，为织田军殿后阵亡；1580年，安藤守就因涉嫌私通被流放，本能寺之变后意图东山再起，率军攻击稻叶一铁的北方城，兵败身死。

战场上戎马生涯

稻叶一铁侍奉织田信长后，一直转战四方。1569年，出兵进攻伊势大河内城，并与池田恒兴、丹羽长秀一起夜袭敌军，但敌军抵抗顽强，稻叶一铁无功而退。

1570年，稻叶一铁带着嫡子贞通参加了姊川合战，稻叶一铁与德川家康军一起对抗朝仓义景大军。击溃朝仓军后，稻叶一铁又率部赶到织田军本阵，与其他部队合力击败了浅井长政的部队。此战结束后，德川家康功劳第一，其次便是稻叶一铁。传说在战斗结束后，织田信长因稻叶一铁表现出色，想把第一的功劳赏给稻叶一铁，而稻叶一铁却说道："大人真是瞎了吗？这次能战胜敌人，完全都是德川大人的功劳，第一的功劳应该颁给三河的将士们啊！如果我受此功，那也太可笑了。"当时稻叶一铁非常严肃，不但使在场的将士们大吃一惊，连织田信长也没想到稻叶一铁竟然如此直爽。

之后，稻叶一铁1573年参加了讨伐朝仓氏的战斗，1574年攻击长岛一向一揆，1675年参加了长筱合战、美浓岩村城攻击战，1580参加了加贺一向一揆讨伐战，在战中也均有出色的表现。

传说有人因为嫉妒稻叶一铁的功绩，向织田信长说了不少稻叶一铁的坏话，织田信长信以为真，准备在茶会上杀掉稻叶一铁。稻叶一铁到达会场时，信长在隔壁的屋子里。稻叶一铁看到墙壁上挂着禅僧"虚堂智愚"的字，立即一边读着其中的文字一边解释自己无罪。信长隔着墙壁听到稻叶一铁的话，叹息道："真是文武双全之将啊！你真的没有过错，有错的是我！"就这样，君臣二人冰释前嫌。

1579年，稻叶一铁把家督之位让给了儿子稻叶贞通，自己在大野郡清水城隐居。1582年本能寺之变后，被信长流放的安藤守就为了重新成为大名，率领族人进攻稻叶一铁的领地本田城和北方城。这两座城以前也曾经是安藤守就的领地。最后，稻叶一铁击败了昔日的战友，安藤守就及其族人全部自尽。

丰臣秀吉崛起后，稻叶一铁投靠了丰臣秀吉，1583年参加了贱岳合战，并且攻陷了不破氏的西保城。1584年，稻叶一铁参加了小牧·长久手的前哨战，这也是他最后一次出现在战场上。据说丰臣秀吉战败后，打算与德川家康决战，稻叶一铁在此时发现形势不利，因此劝阻丰臣秀吉退兵。

1588年11月19日，稻叶一铁在美浓清水城病逝，享年74岁，稻叶贞通继续服侍丰臣秀吉。关原合战时，稻叶贞通最初投靠了西军，但是在决战前夕突然改投东军，并且在战斗中立下了战功。因此，稻叶家在关原合战后得到了加增，领地从美浓国郡上八幡4万石改为丰后国臼杵5万石。此后稻叶氏一直世袭臼杵藩主之职，直到明治维新。

坚持信念的顽固武将

稻叶一铁是基于自己的信念而行动的武将，因为他非常固执，所以成了日本"顽固一彻（非常顽固）"一词的语源。不过稻叶一铁却是非常有能力的武将，传说在姊川合战前，织田信长对德川家康说道："你觉得我手下谁比较适合，就带着谁一起去对抗朝仓军。"德川家康毫不犹豫地向织田信长要了稻叶一铁。

明智光秀麾下大将斋藤利三曾经是稻叶一铁的部下，斋藤利三改投明智光秀后，稻叶一铁多次向信长提出抗议，希望能要回斋藤利三。可是明智光秀看中了斋藤利三的才能，坚持不肯放人。两个人都非常固执，织田信长也为此事头疼了很久。

此外，稻叶一铁对人非常诚恳，无论是敌人还是家臣，他都会以诚待人。传说有一次稻叶一铁的部下抓到了敌人派来的密探，家臣们建议直接将其斩首，稻叶一铁看到密探非常年轻，有些不忍。于是，稻叶一铁叫人解开了绑在密探身上的绳子，并且给他准备了饭菜。密探吃完饭后，稻叶一铁给了密探一些金钱，放他离开。结果，这个密探深受感动，成了稻叶家的足轻。之后，在姊川合战中奋战而死。

稻叶一铁在外出时，身上都要带着装有零钱的小钱袋，看到僧侣和修行的人便会给他们一些零钱。家臣们问稻叶一铁为什么要这么做，稻叶一铁答道："我家的祖先通贞游历全国时，即使别人只是给了他一顿饭的钱，他也觉得对方是救命恩人。"因此，稻叶一铁还得到了"仁厚之君"的评价。

电玩三国志



第三十六回 伤不起的玩家们（前篇）

□文／猴子

SCE：高昂的奢华大餐

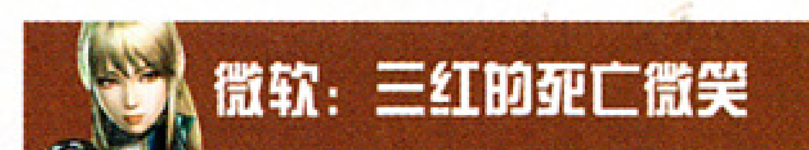
新一代主机市场争夺战到了2006年底的时候总算是有了初步成果：放下技术、专攻创意的任天堂依靠DS的“掌机制胜论”和wii的全新操作理念而俘获了全世界，大获全胜；微软经过一年打拼创下了良好的基础，在欧美地区也供不应求，风光无限；SCE的PS3拥有最强机能和最佳画面，蓄势而发却出师不利，从此陷入了低迷期。究其原因，在上一个世代还引领业界潮流、天下无敌的PS系主机，到了新的世代陷入青黄不接的窘迫地步，一个最根本的原因就是此时的SCE失去了玩家的支持。而玩家支持的丧失，也不是一朝一夕的事情。

首先令一部分玩家打退堂鼓的是PS3的售价。当SCE最初公布PS3规格的时候，各种令人眼花缭乱的参数的确使玩家们心驰神往，但是随之而来的主机成本也成了困扰大多数玩家的一个难题。自从PS系主机发售以来，无论PS1还是PS2的首发售价都没有高过4万日元（准确地说是39800日元）。但是，因为PS3主机内置硬盘，而且主板芯片成本较高，所以到2006年正式公布价格的时候，20GB的PS3主机的价格定为49980日元（499美元），60GB主机的价格更高，居然达到了59980日元（599美元）。虽然SCE宣称60GB版的PS3为公开价格，让卖家自己定价，但是实际上在主机发售之后，60GB的PS3没有低于刚才所述的数字的。对于玩家来说，多花1万日元看起来不多，但是一台主机比以前贵这么多钱，足以使一些玩家心生疑虑。其实SCE此时的粉丝这么多，真要买的话也不差这1万日元，可是偏偏任天堂的东西卖的又便宜，这就让PS3吃了很大的亏。

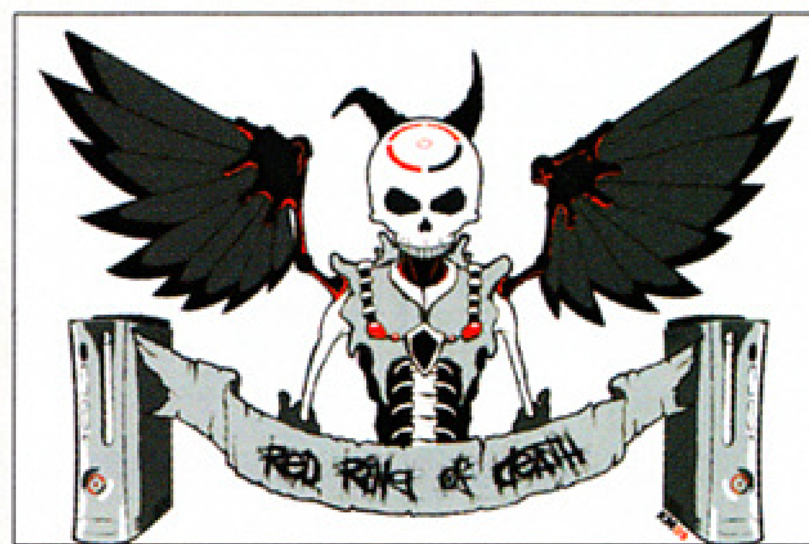


此外，PS3主机在刚宣布规格的时候取消了手柄的震动机能，用“六轴”（SIXAXIS）取代了著名的“Dual Shock”系列手柄，也使玩家们心怀不满。根据当时SCE的总裁菲尔哈里森的说法，PS3手柄取消震动是为了不影响六轴操作的精准度。但是玩家们不理解的是，六轴这个技术到底有没有宣传的那么神根本就是未知数，而震动手柄的好处大家都是知道的。为了一个所谓的新鲜概念舍弃现成的游戏设备，无论如何都不能算是冷静的决定。而且“六轴”手柄是在任天堂公布了wii的操作方式之后才急忙推出的，很明显有抢任天堂风头的嫌疑。为了抢一个所谓的风头，而牺牲了大家都认同的操作方式，无论是谁都不会满意，除了不拿玩家感受当回事的哈里森总裁之外。

事有凑巧，在PS3主机成本导致售价过高、手柄取消震动等利空消息导致玩家们对PS3信心下降的时候，本来应该帮助SCE撑起门面的久多良木健社长偏偏又以不恰当的言辞得罪了玩家们。针对有人提出的PS3成本过高的问题，久多社长的观点是：“PS3为玩家提供的视听娱乐享受是豪华大餐级别的，这个级别的享受自然不能和员工食堂的饮食在同一价位。”这种言论在PS3主机销售遭遇玩家冷淡态度的时候发表，无异于给外界造成一种“SCE自视过高”的印象，这对于处在困境中的PS3来说，无异于雪上加霜。另外一方面，PS3在首发的时候缺乏重量级独占大作的支持。《山脊赛车》早已不能和R4的时代相提并论，《机动战士高达》的画面令人质疑PS3的机能是不是还不如PS2；《抵抗》虽然是欧美玩家比较中意的FPS类型游戏，但是因为是新作，所以前途未卜；而唯一还算是期待值较高的《源氏 神威奏乱》也只能算是过得去而已。在PS3发售很长一段时间以来，由于缺乏真正大制作的游戏，这部主机让玩家们接受，尚需要一段时日。



微软：三红的死亡微笑



因为比其他两部主机早发售一年，Xbox360应该说是一部占天时的主机。而且，由于微软在软件开发技术占据一定优势，Xbox360版和游戏可以很轻松地从Windows版移植过来，这对于开发游戏的厂家来说是很便利的。为什么Xbox360刚一发售就有网游FF11支持呢，其中一个重要原因是Windows版的FF11已经运行很长时间了，制作Xbox360版也不费很多功夫。而其他一些从事多平台制作的大厂如EA、Activision、UBI，对于开发Xbox360游戏自然更是轻车熟路了。像CAPCOM这样的公司使用的新一代引擎如MT Framework直接使用PC平台开发，移植给Xbox360几乎不需要大的修改。虽然在Xbox360初发售的时候首发主打游戏也是《山脊赛车》，但是真正令更多玩家选择它的，还是像《使命召唤2》、《分裂细胞 双重间谍》这些名系列的续作，以及像《战争机器》这样的全新的重量级作品。到2006年6月底，Xbox360的全球销量突破500万，对于微软来说，这个成绩是相当喜人的。而且从Xbox1代时候就积累了相当多经验的Xbox Live，也成为真正将电视游戏玩家们连接在网络上的成功平台。在网游大行其道的今天，游戏机带有网络联机要素并不稀奇，但是微软在Xbox Live的基础上创建的游戏成就系统，却成为一个了不起的创举。在联网的情况下，用户互相攀比的心态使成就系统得到了超乎想象的接受和发展。对于深度游戏玩家来说，将自己喜爱的游戏达成全部成就可以带来以前所没有的愉悦，而且可以将成就在网上展示给其他人看。对于游戏开发者来说，成就的出现使他们不必再为增加玩家的投入度而额外设计更多奖励的东西，只是几个标题和成就点数就可以让玩家high起来，又何必像以前那样费尽心思整那么多奖励和解锁内容呢？

尽管此时的Xbox360玩家可以在主机销量的制高点上嘲笑索饭，但是软饭也有软饭的烦恼。当他们在游戏中遭遇死机、花屏，甚至只是在打开主机的时候发现三个红灯在闪烁，他们所引以为荣的这台主机的麻烦就来了，而且像噩梦一样挥之难去。对于这个故障，国内的玩家称之为“三红”，国外玩家称之为“红色死亡之环（Red Ring of Death）”。一开始，人们以为这个问题跟Windows蓝屏差不多，后来才发现原来故障的关键在于硬件所遭受的损害。有媒体报道称，早在Xbox360主机发售前，微软方面已经获悉主机图型处理器（GPU）散热方面设计有缺陷，但仍然推出市场。微软当初为了节省成本，在设计硬件的时候没有考虑到主板散热问题，结果导致了后来的诸多麻烦。

Xbox360的故障问题其实在它没有正式投产的时候就已经有人指出来了。2005年8月，在Xbox360开发初期，已经有业内人士发现Xbox360出现问题，在试产阶段，超过68%的Xbox360无法正常运行，在第一批三核处理器的Xbox360试产时，只有16%的主机能正常运行，但微软坚持将拥有缺陷的Xbox360主机推出，目的就是为了在PS3和wii还没有发售的时候抢占市场份额。在商业角度来说，这么做在短时间内是有利可图的；但是从长远角度来讲，麻烦远远超过微软的想象。

Xbox360的三红问题是一个典型的前期准备没有做好，影响到后期市场的例子。鉴于微软在硬件设计水平方面足以跟菲律宾警察拯救人质的专业水平相比，玩家们是不会坐视自己花钱买的主机白白烧掉的。2005年12月，一名美国男子对微软提出诉讼，指Xbox360主机存在设计缺陷，可能导致系统过热而无法使用，要求微软对此作出赔偿、支付诉讼支出以及更换或回收Xbox360主机。在2007年7月，微软方面宣布，自购买之日起算，所有Xbox360主机在3年内发生三红灯警告故障，将提供质保服务。2007年12月以后的Xbox360主机，CPU采用65纳米工艺制造，这种单65纳米主机的三红缘依然高居不下，直到2008年，微软推出了双65纳米的机器，故障率才算降了下来。与之前抢时间、压缩成本省下来的那点小钱相比，微软付出的代价是巨大的。有报告指出微软花费了超过30亿美元（约190亿人民币）在回收及修理出现问题的Xbox 360上。虽然微软并不差钱，而且玩家们对于Xbox360的支持有增无减，但是这个要命的故障，却成为业界流传的一个经典笑柄。

PS3因为高价和得罪玩家而遭受冷遇，Xbox360因为致命故障而横遭指责，相比之下，任天堂似乎对玩家更厚道一些。——是这样吗？未必。其实最好的就是它。（未完待续）

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

PSV终于发售了，机器比PSP大上一圈，不过拿在手里的感觉还是很不错的，不知道读者朋友是否也在第一时间感受到了这台全新掌机给我们带来的全新游戏感受呢？前后触摸这样的游戏方式还是需要适应一下，而谣传中右摇杆问题也没那么严重，实际试验了几次发现除非你的手指大的可怕，不然不会对游戏造成什么影响。年底了，很多游戏大作都公布了确切的发售日，明年又将是一个大作接连不断发售的年代，让我们一起期待全新一年的到来吧！

PS3 PlaysSation3

2011年12月			
1日	格斗之王13（日版）	FTG	Atlus
1日	铁拳 混合版（日版）	FTG	NBGI
1日	嘉年华岛	ETC	SCE
1日	机动战士高达 极限VS	ACT	NBGI
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
8日	龙珠 终极爆发	FTG	NBGI
8日	超越未来 修复时间之箭	AVG	5pb.
8日	★上古卷轴V 天际（日版）	RPG	Bethesda
15日	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
15日	凉风的消散	AVG	piacci
15日	海鸣 真实和幻想的夜想曲	AVG	Alchemist
17日	苍翼默示录 连续变换EX	FTG	ASW
17日	真恐怖惊魂夜 第11位来访者	AVG	Chunsoft
22日	水月2	AVG	GN Software
22日	★大蛇无双2	ACT	KOEI TECMO
22日	实况力量棒球2011 决定版	SPG	KONAMI
2012年1月			
12日	时光跳跃	AVG	Prototype
24日	寂静岭 高清收藏集	AVG	KONAMI
26日	装甲核心5	ACT	Fromsoftware
26日	萌萌大作战 现代版++	SLG	System Alpha
31日	★灵魂能力5	FTG	NBGI
31日	★最终幻想XIII-2（中文版）	RPG	Square Enix
其它			
2.2	★GT5 Spec II	RAC	SCE
2.7	★鬼泣HD	ACT	CAPCOM
2.14	★忍者龙剑传3（美版）	ACT	KOEI TECMO
2.14	SSX	SPG	EA
2.16	二进制领域	TPS	SEGA
2.21	★阿修罗之怒	ACT	CAPCOM
3.1	★海贼无双	ACT	NBGI
3.6	山脊赛车 脱缰狂飙	RAC	NBGI
3.6	★质量效应3	RPG	EA
3.6	★寂静岭 暴雨	AVG	KONAMI
3.6	马克思·佩恩3	ACT	Rockstar
3.8	★街头霸王X铁拳	FTG	CAPCOM
3.20	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM
3.22	★忍者龙剑传3（日版）	ACT	KOEI TECMO
3.27	龙之信条	ACT	CAPCOM
4.24	虐杀原型2	ACT	Activsion
未定	★第二次超级机器人大战OG	SRPG	NBGI

Wii W-i-i

2011年12月			
1日	富豪街Wii	TBG	Square Enix
1日	假面骑士 巅峰英雄Fourze	FTG	NBGI
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
8日	马里奥与索尼克在伦敦奥运会	SPG	NINTENDO
15日	一起来玩！梦幻主题公园	ACT	NBGI
15日	噗哟噗哟 20周年纪念版	PZG	SEGA
22日	闪电十一人强袭者2012极限版	SPG	LVEVL 5
其它			
未定	★勇者斗恶龙X	RPG	Square Enix
未定	马里奥聚会9	ACT	NINTENDO

NDS Nintendo Dual Screen

2011年12月			
1日	实况口袋棒球14	SPG	KONAMI
8日	重装机兵2重制版	RPG	Kadokawa
8日	监狱兔 游戏的时间	ETC	NBGI
10日	尖顶帽与爱打扮的魔法师	ETC	KONAMI
15日	爆漫王 漫画家之道	AVG	NBGI

XB360 XBOX360

2011年12月			
1日	格斗之王13（日版）	FTG	Atlus
1日	★Ever17	AVG	5pb.
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
8日	龙珠 终极爆发	FTG	NBGI
8日	★上古卷轴V 天际（日版）	RPG	Bethesda
15日	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
17日	苍翼默示录 连续变换EX	FTG	ASW
22日	★大蛇无双2	ACT	KOEI TECMO
2012年1月			
19日	强化英雄	ACT	Microsoft
19日	御姐武戏Z 神乐	ACT	D3 Publisher
24日	寂静岭 高清收藏集	AVG	KONAMI
26日	★装甲核心5	ACT	Fromsoftware
31日	★灵魂能力5	FTG	NBGI
31日	★最终幻想XIII-2（中文版）	RPG	Square Enix
其它			
2.7	★鬼泣HD	ACT	CAPCOM
2.14	★忍者龙剑传3（美版）	ACT	KOEI TECMO
2.14	SSX	SPG	EA
2.16	二进制领域	TPS	SEGA
2.21	★阿修罗之怒	ACT	CAPCOM
3.6	山脊赛车 脱缰狂飙	RAC	NBGI
3.6	★质量效应3	RPG	EA
3.6	★寂静岭 暴雨	AVG	KONAMI
3.6	马克思·佩恩3	ACT	Rockstar
3.8	★街头霸王X铁拳	FTG	CAPCOM
3.20	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM
3.22	★忍者龙剑传3	ACT	KOEI TECMO
3.27	龙之信条	ACT	CAPCOM
4.24	虐杀原型2	ACT	Activsion

PSV Playstation Vita

2011年12月			
17日	★神秘海域 黄金深渊	AVG	Naughty Dog
17日	★大众高尔夫6	SPG	SCE
17日	真恐怖惊魂夜 第11位来访者	AVG	Chunsoft
17日	沥青都市 喷射	RAC	KONAMI
17日	麻将格斗俱乐部	TBG	KONAMI
17日	★苍翼默示录 连续变换EX	FTG	ASW
17日	网页三国志NEXT	SLG	AQ
17日	迈克尔杰克逊 梦幻体验	MUG	Ubisoft
17日	VR网球4	SPG	SEGA
17日	地狱军团	ACT	Square Enix
17日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
17日	忍道2 散华	AVG	Spike
17日	怪物雷达	ETC	SCE
17日	黑暗任务 联盟	RPG	Ubisoft
17日	勇者记录	ETC	SCE
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
17日	梦幻俱乐部 Zero 携带版	SIM	D3 Publisher
17日	★山脊赛车	RAC	NBGI
17日	块魂VITA	ETC	NBGI
17日	捣蛋小精灵	ETC	SCE
17日	NAX音乐播放器	MUG	ASW
17日	天启之王	ARPG	Square Enix
17日	大家在一起	ETC	SCE
17日	★真三国无双NEXT	ACT	KOEI TECMO
17日	魔界战记3 回归	SRPG	Nippon Ichi
其它			
1.26	圣洁传说R	RPG	NBGI
2.22	寂静岭 记忆之书	AVG	KONAMI
2.22	FIFA世界足球	SPG	EA
3.8	★街头霸王X铁拳	FTG	CAPCOM

PSP Playstation Portable

2011年12月			
1日	假面骑士 巅峰英雄Fourze	FTG	NBGI
8日	超越未来 修复时间之箭	AVG	5pb.
8日	给牺牲者的通告 第二卷	AVG	BOOST ON
8日	科学超电磁炮	AVG	Kadokawa
8日	常青的回忆	AVG	Cyberfront
8日	华丽一族 电影马赛克	AVG	Idea Factory
15日	噗哟噗哟 20周年纪念版PUZ	SEGA	SEGA
15日	魂响 送灵之诗	AVG	Cyberfront
17日	天启之王	ARPG	Square Enix
22日	魔法少女奈叶A's 命运齿轮	ACT	NBGI
22日	边境之门	RPG	KONAMI
22日	曾几何时天魔的黑兔 携带版	AVG	Kadokawa
22日	思念的碎片	AVG	Cyberfront
22日	玩具箱里的爱丽丝	AVG	QuinRose
22日	实况力量棒球2011 决定版	SPG	KONAMI
28日	心手相连 热带领域	AVG	BOOST ON
其它			
1.21	魔装机神2	SRPG	NBGI
1.26	机动战士高达 木马的轨迹	SLG	NBGI
2.2	写真女友	AVG	Kadokawa
2.9	幻想水浒传 编织百年之时	RPG	KONAMI
2.16	★战国无双3 Special	ACT	KOEI TECMO
3.22	★如龙 黑豹2 阿修罗篇	ACT	SEGA

3DS 3-D-S

2011年12月			
1日	★马里奥赛车7	RAC	NINTENDO
1日	纳米漂移3D	STG	Majesco
1日	料理妈妈4	ETC	Majesco
1日	索尼克世代 青之世界	ACT	SEGA
1日	和茶犬做好朋友	ETC	columbia
1日	蜡笔小新 宇宙友情大作战	ACT	NBGI
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
8日	胜利十一人2012	SPG	KONAMI
10日	★怪物猎人3G	ACT	CAPCOM
15日	热血硬派国夫君 特别版	ACT	ASW
15日	闪电十一人GO闪光/黑暗	RPG	LEVEL 5
15日	萌萌大战争 现代版3D	SLG	SystemSoft
15日	噗哟噗哟 20周年纪念版PUZ	SEGA	CAPCOM
15日	企鹅的问题 战争	ACT	KONAMI
15日	可爱小狗3D	SIM	MTO
22日	SD高达G世纪3D	SLG	NBGI
22日	一级方程式赛车2011	RAC	Codemasters
22日	ESSE轻松家计簿	ETC	IEK
其它			
1.12	皇牌空战 突击地平线 遗产	STG	NBGI
1.12	心灵写真 附体笔记	AVG	KOEI TECMO
1.19	迷宫的彼方	RPG	KONAMI
1.26	★生化危机 启示录（日版）	AVG	CAPCOM
2.7	★生化危机 启示录（美版）	AVG	CAPCOM
2.14	★New Love Plus	AVG	KONAMI
2.16	剧院节拍 最终幻想	MUG	Square Enix
2.16	铁拳3D PRIME EDITION	FTG	NBGI
3.8	★合金装备3 食蛇者3D	ACT	KONAMI
3.8	初音未来 未来计划	MUG	SEGA
未定	三国无双VS	ACT	KOEI TECMO
未定	★火焰纹章新作	SRPG	NINTENDO
未定	★怪物猎人4	ACT	CAPCOM
未定	BRAVELY DEFAULT	RPG	Square Enix
未定	★纸片马里奥	ACT	NINTENDO
未定	马里奥网球	SPG	NINTENDO
未定	牧场物语 起始的大陆	RPG	MMV
未定	新光之神话 帕尔蒂娜之镜	ACT	NINTENDO

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1.谈谈各自眼中三大厂商在今年取得的成绩。

出题老师：退后下一步

题目2.怎样让游戏融入到自己的生活？

出题老师：天使之羽

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：折翼进修学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：好戏连台！

先来说说微软吧，今年微软没有什么突出的成绩，完毕！任天堂在2011年年初发售了坑爹版3DS，然后就开始了缓慢的游戏发售过程，之后痛改前非，新主机把压屏问题解决后，又来了个闪电降价和大使补偿方案。对于任天堂今年的表现，我只能说：早知今日，何必当初。至于索尼，临近年末可谓风生水起。不少PS3独占的游戏都有不错的表现，PSV更是抢走了所有玩家的注意力。希望索尼能加快PSV软件的推出速度，别学任天堂这么镇定。三大厂商的成绩各有优劣，任天堂和索尼在掌机上展开较量，微软旁观，微软和索尼在家用机上较量，任天堂旁观，索尼一家对两家，着实是一场好戏。

作文题目：玩着玩着就融入了~

我每天都吃饭，于是吃饭就融入了我的生活。吃完之后还要上厕所，于是如厕也融入了我的生活。以上说明，只要你经常做一件事，那么这件事就必然融入了你的生活。现代人的生活中慢慢开始加入了很多新元素，起码十年前是不普遍的。例如：手机、电脑、网络、微博等等。游戏也算是一项，不信大家可以问问周围的人，40多岁及以下的人基本每天都会接触游戏，无论手机、网络、网页、掌机等等。谁的手机里基本都有几个游戏，电脑里也有那么几个，再加上自己有掌机或家用机的，其实在不知不觉间，游戏早已融入了我们的生活。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

密封线外吐槽你就输了

螳螂捕蝉黄雀在后猎人守一边儿呵呵傻乐

可能是眼界儿比较高，没觉得今年三大厂商搞出什么成绩，首先任天堂跟索尼掐的不够狠，3DS和PSV的价格可以互相比着降，我们看热闹的一般都希望看到最后亏本甩、含泪抛之类的精彩场面，可是没发生这样的事儿，着实让这次圣诞节也跟着不爽。那么说一下明年期待的吧，希望老任和索尼继续掐，最好微软也掺合进来，三家一个赛一个地比着来。（菜汁题目写太多字了，我只好把"作文题目"几个字删掉）

作文题目：跟所有五迷三道SB呵呵虚头诟脸的人死磕

一直没仔细考虑过这问题，我从小学到现在一直都在玩游戏、从未中断。很久以前是玩单机游戏和掌机，之后玩网页游戏和网游。很多人都感到社会压力大、生长环境变得越发艰难，我个人觉得玩游戏是最简单的减压方法，但也并不是缩头鸵鸟，自闭于社会，首先得通过某种行为来保护自己的身心健康，然后才能在工作和生活中发光发热。很多年轻人都是一时冲动酿成大祸，说白了就是压力没处释放，比如疯狂的"某阳"，我估计他要是有游戏之类的减压方法，也不会家暴，当然咱只是就事儿论事，没有落井下石的意思。你看我们喜欢玩游戏的，一般都是把自己搞的特别疲惫，基本是弱不禁风、人畜无害，不会对社会构成什么威胁，我们对二次元世界更感兴趣。一般我们真玩家都对现实生活看得比较开，没那么死心眼钻牛角尖，得之我幸不得我命，就酱紫。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：各种良心有木有！

现在看来今年的业界就是各种商业与良心的混合体，首先是老任，WII的成功似乎让任天堂又看到了掌控游戏业界的希望，可是3DS的风波让玩家对老任的印象分大减，最近又传出什么WII U售价600美元，我只能说这绝不可能，如果老任真的敢如此定价，那他真的离歇菜不远了；微软方面依旧是兢兢业业、踏踏实实的，可以说今年动作最小的就是微软，但是就是在这没啥动作的情况下，微软过自己的360销量节节攀升，即使是在如今的日本，360的市场占有率也是相当可观的，要知道日本人一向排斥这些美国货，如今的成绩实在是难得；索尼这边最大的动作就是PSV，对于3DS索尼采取了静观其变的对策，没有像当初老任慌慌张张扔出NDS一样急忙把PSV推向台前，做为年底最大的惊喜，PSV把我们成功推向了新时代的掌机世界！至于明年！新主机怎么也得露个脸了吧……

作文题目：游戏只是生活的调味剂

这个问题感觉怪怪的，让游戏融入生活不是很简单的一件事情吗？在你工作学习之余，作为休息调整的一部分，用游戏来缓解一下自己的神经，切记游戏只是生活的调味剂，除非你是职业玩家，是靠游戏养活自己的，不然请不要把每天的大部分时间用在游戏上，生活除了游戏之外还有很多有趣的事情哦！看着外面阳光不错的时候就出去走走吧，总闷在家里很容易生病的。适度游戏怡情，过分游戏伤身啊……

考生姓名：赤银　烤号：八云佩　学校：妖击社

密封线外吐槽你就输了

作文题目：三大厂商是谁?

说起各自眼中的三大厂商，在赤银的眼里他们其实是兰州拉面、沙县小吃和新疆大盘鸡。好吧，我错了。一曲忠诚的赞歌。

微软今年有啥大举动没？光环重制？肯奶个头？貌似都不算多大的成绩吧。于是不表。任天堂3月下旬推出了3DS，然后大降一万日元坑了百万任青。不过又抢下了年底的怪物猎人3G和4的开发，但是新LP则延期到了明年。索尼，刚发售了PSV。还有某个头戴式屏幕。第二次OG一延无期。对了，PSN被攻击停了小半年。怎么看都是功过相抵吧？成绩不能算没有，不过战争尚未结束。于是，好好加油吧，三位。

作文题目：人生如戏，戏若人生

正如作文题目所言，人生便是一场游戏，游戏中又充满着各种各样的人生。于是，谈何使游戏融入生活？生活又怎离得开游戏。或许和普通人不一样，我玩游戏并非因为上瘾、因为减压、因为兴趣之类的原因。从根本上我并没有把游戏当作是游戏，而是一种人生体验。现实中你所接触不到的人和事，在游戏中却能够无尽地为你展现，增添你的阅历和见识。各种悲欢离合、人情冷暖，在现实中有谁的人生能够如此充满波浪起伏？而游戏则能为你实现。对我来说玩游戏和欣赏文学作品是一样的。所以说，没有剧情的游戏对我来说毫无意义，看不懂剧情的话怎能算是玩过游戏？

考生姓名：天天　烤号：13　学校：八十神高中

密封线外吐槽你就输了

作文题目：三大厂商的三国杀

最终确定三大厂商分别不是肯德基、麦当劳和必送客。呃，是必胜客吗？

微软不是很了解，而说起索尼最近倒全是他家的消息：PSV日本12月17日发售，除了华丽的超高解析度960×544的大画面，还有两项玩家交流用的社交功能，分别是提供玩家语音聊天的Party和分享游戏信息的Near，缩短了玩家间的距离。任天堂3ds近日也更新了不少擦身相关的东西。游戏与现实越发贴近，不知大家对名为现实的游戏是否感兴趣呢？

作文题目：超融合

假如喜欢足球游戏，就多看看足球游戏的资讯啊？假如喜欢恋爱游戏，就多翻翻恋爱游戏的攻略啦？就如同看多了恐怖片电梯停电会心头一凛一般，去超市遇见小妹妹拉住你的衣兜请求哥哥给我买巧克力嘛你立时心脏麻痹就算成功了融入某个世界呀，少年☆和朋友评风论月的时候有了不同意见你脑内立马闪现选项反驳1："不对！老师的胖次是那种颜色的！"沉默2："无知之辈，互相争论无妨。"入手调查3："我的使命就是真相……"你就依然还是成功地融入了某个世界呀，少年☆不要在人多的地方脑内放无双，与街口大妈对话5遍以上也不能强求对方掉落物品哦，对话关键词也不会细心给你用红色标出来的说，名为现实的游戏应该是自由度极高又充满噩梦难度任务的吧？

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

2012年1月下

绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

变形金刚：赛博坦的陨落(PS3/XBOX360) DmC 5(PS3/XBOX360) 大地王国:清算(PS3/XBOX360) 合金装备崛起：复仇(PS3/XBOX360) 狙击精英V2(PS3/XBOX360) 烈火战车(PS3/XBOX360) 忍道2散华(PSV) 杀手5：赦免(PS3/XBOX360) 生化危机：浣熊市行动(PS3/XBOX360) 铁拳TT2(PS3/XBOX360) 质量效应3(PS3/XBOX360)

●火线点评

《最终幻想13—2》精美绝伦

《怪物猎人3G》进入猎人世界吧

●动画欣赏

怪物猎人日记岌岌可危猫猫村G（十二）

●特别收录（光盘内附赠内容）

《蝙蝠侠 阿克汉姆城》中文版漫画（二）

PSP游戏《天启之王》

《最终幻想13—2》原声音乐

《最终幻想13—2》高清壁纸

等精彩内容（详情请见光盘内）

15Min 《最终幻想13—2》精美绝伦 《怪物猎人3G》进入猎人世界吧

CAPCOM旗下《怪物猎人》系列游戏从初作发售以来，都受到了广大玩家的喜爱，最新作《怪物猎人3G》是任天堂系列主机上的第二款《怪物猎人》，《怪物猎人3G》中合计出现怪物50种，所能制作的不同的装备与武器不计其数，相信装备混搭配装等等都需要玩家狠下一番心思。《最终幻想13-2》是一款人气RPG游戏，游戏发生在《最终幻想13》结尾，本作的自由度大幅提高，并加入了许多探索和研究要素，战斗系统也得到了强化。本作无疑是一个高水准的作品，是一个值得推荐的作品。相信本作华丽的CG，震撼的音乐定能够吸引你。

30Min 《质量效应3》史诗作品 《变形金刚：赛博坦的陨落》震撼上演

《质量效应》系列从第一代起就是围绕着指挥官薛帕德在外星球展开的故事。玩家通过操控指挥官薛帕德做出楷模或者叛逆的抉择来打造自己的星际英雄。《质量效应3》作为三部曲的第三部作品，目前还不清楚是不是系列的收山之作，此次又放出了新的游戏视频，让我们先去看一看吧！《变形金刚：赛博坦之战》续作《变形金刚：赛博坦的陨落》正式公布。游戏将继续博派与狂派的内战，故事将更加黑暗，加入诸多新游戏玩法。《变形金刚：赛博坦的陨落》将登陆XBOX360和PS3平台，预计与2012年秋季和玩家们见面。

15Min 本期热点 精彩不断

本期《电击收藏》节目再次和玩家们见面啦！下面我们为大家简单介绍一下本期光盘附赠的内容，在这一期中赠送的PSP游戏则是《天启之王》，本作是由SquareEnix出品的以《红莲之王》世界观为基础制作的动作RPG。讲述了以大崩坏之后融合的“七界”为舞台，围绕着名为“核石”的强大力量展开的战斗的故事。喜欢本作的玩家，可以到光盘里拷贝下来。另外，光盘里还有更多精彩的内容像是《最终幻想13—2》的原声音乐等等，都不容错过哦！

15Min 最新漫画 蝙蝠侠 阿克汉姆城

相信大家看到上期的《蝙蝠侠 阿克汉姆城》中文版的漫画一定是很激动，由蝙蝠侠动画系列编剧Paul Dini撰写故事，系列游戏的创意美术Carlos D'anda绘制的漫画受到了一致的好评，而《电击收藏》栏目也不敢忽视，接续上次的故事情节，我们这次带来的是中文版第二章节的内容，在这一章节里，又会有什么故事呢？我们就不多说了，还是请各位亲自到光盘亲自去看一看吧！那么在以后的时间里，《电击收藏》继续为大家带来精彩的节目！感谢大家的支持！

15Min 游戏主题曲欣赏 最终幻想13—2



《最终幻想13—2》是Square Enix于XBOX360和PS3平台推出的《最终幻想》系列最新作，游戏是《最终幻想13》的续篇，玩家会同前作女主角雷霆及其妹妹莎拉一起展开新的冒险旅程，游戏战斗系统和系列其他作品截然不同。《最终幻想13—2》算是本期的重头大作了，本期的光盘里不仅有此游戏点评视频，而且还加入了游戏的主题曲MV。PS3版的主题曲为日语版，由ふくい舞担当，歌曲名为《約束の場所》，歌曲十分动听，该曲会收录在ふくい舞11月发售的新单曲中，如果你喜欢《最终幻想》系列的游戏，那么本作的主题曲你是绝对不能错过的。

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920



电子游戏软件 VOL.315
年度回顾特辑：盘点2011
邮购电话：010-64472180
广告合作：010-64472919